

ISSN 1605-2722



ro.gameflier.com

傾城開卡包

傾城特價NT$39元

- 100點開卡點數〈僅供開新帳號使用〉
- 速博ADSL八個月免連線費申請書
- 資料片一片 • 手冊一本

全通路

仙境寫生包

陪伴特價NT$299元

- Ro經典精采插畫冊
- 150點儲值點數
- 虛擬寶物亡者三角巾、領導者頭盔抽獎卡
- 智遊卡紅利積點〈限台灣地區使用〉
- 資料片一片 • 手冊一本

全通路

我愛燕姿包

愛燕姿特價NT$69元

- 燕姿特典CD一片
- 獨家收錄 韓國新銳歌手演唱之RO英文主題曲
- 100點開卡點數〈僅供開新帳號使用〉
- 智遊卡紅利積點〈限台灣地區使用〉
- 速博ADSL八個月免連線費申請書
- 資料片一片 • 手冊一本



全通路



傾城之戰
The War Of Emperium

ro.gameflier.com

相關產品上市消息，請密切注意後續消息或網站公告 ro.gameflier.com.tw


RAGNAROK
天下太平包
太平特價NT$199元
「熱力杯杯RO保溫瓶」
100點儲值點數
虛擬寶物「首領冠冕抽獎卡」
智遊卡紅利積點〈限台灣地區使用〉
資料片一片 手冊一本
網咖3C通路獨賣
真夏海灘包
涼爽特價NT$199元
耍酷男巫師+俏皮女盜賊「海灘鞋」
100點儲值點數
智遊卡紅利積點
〈限台灣地區使用〉
資料片一片 手冊一本
全家超商獨賣
印是要得包
印章特價NT$199元
心心相印寵物印章 100點儲值點數
智遊卡紅利積點〈限台灣地區使用〉
資料片一片 手冊一本
萊爾富超商獨賣
一戰傾城包
好康特價NT$99元
可愛仙境T恤
100點開卡點數
〈僅供開新帳號使用〉
資料片一片 手冊一本
OK超商獨賣
研發 GRAVITY
代理
發行 智冠科技股份有限公司
3C通路均有販售
金石堂書店
三井電腦連鎖超市
順發3C量販
旭曜電通
三商百貨
明碁3C





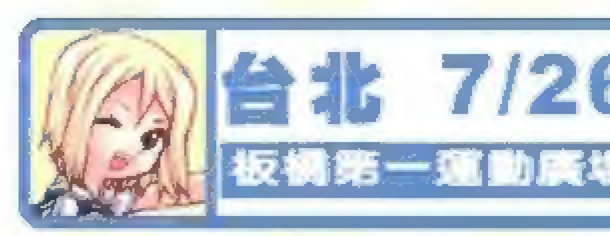
「走入群眾」，大人小孩通通有；
「擁抱玩家」，全家大小一起來！

追求幸福，全民一律平等，
擁抱快樂，你有我有大家通通都有！！
今年盛夏最有活力的慶典即將開鑼，

BLACK SMITH
HUNTER

「2003 RO 嘉年華」，不分年級，不分世代，沒有族群，沒有限制，帶著你的朋友，來創造歡笑，帶著你的父母，來分享幸福，帶著你的小孩，來挖掘樂趣，帶著你的情人，來親吻甜蜜。

走 入 群 眾









孫燕姿

甜蜜正在蔓延

陽光、純淨笑容偶像孫燕姿即將代言同樣卡娃伊的「仙境傳說」，搶先聆聽孫燕姿優美細緻的嗓音詮釋2003年最動人線上遊戲主題曲，

在這裡，我們將戀愛氣氛
傳達每個人心底，
在這裡，我們讓甜蜜感受
擁抱每一對戀人。

快樂正在聚集

這裡的園遊會，地方小吃、古早童玩、RO各國百樣遊戲週邊…等應有盡有，這裡的現場活動，角色扮演、歌舞表演、趣味競賽、刺激抽獎…等花樣百出，

不論你是誰，我們都有辦法讓你發現幸福，
不論你是誰，我們都有辦法讓你擁抱快樂，



ro.gameflier.com

研發 GRAVITY
代理
發行 智冠科技股份有限公司



擁 抱 玩 家

XG RO專屬機

玩家珍藏無法擋

即將上市

韓國RO原廠設計製作的RO JAVA 遊戲，首次在XG手機獨費亮相不旦如此，XG手機從外殼標誌，到功能介面、桌面、鈴聲，都為RO迷量身訂作。

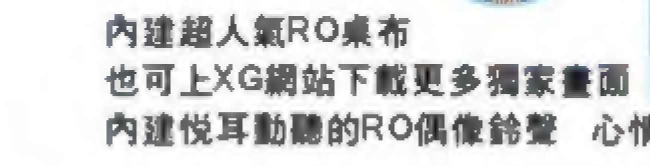
- 全台限量2000支
- XG網路預購中





特色介紹

獨家JAVA遊戲	天上掉下來的禮物--看波利如何搶救傑勒比結晶
Logo外殼	酷炫RO logo外殼標誌　讓人一眼看出你是RO迷
操作介面	Ro可愛版人物造型 從裡到外無所不在
Ro桌布	內建超人氣RO桌布 也可上XG網站下載更多獨家畫面
Ro鈴聲	內建悅耳動聽的RO偶像鈴聲　心情暢快無比





手機規格

系統	GSM 900/1800全中文雙頻
尺寸	106(長) x 46.7 (寬) x 22.2(高) mm (含電池)
重量	80g (含標準電池) ± 5g
GPRS	Class 10
鈴聲	40和弦. 內建20首和弦鈴聲 + *7 首下載 + 1 首自編
螢幕類別	內螢幕：65,000色彩色螢幕 外螢幕：FSTN Monochrome
電話簿	250組(手機)可一姓名三個號碼+ EMAIL　(視SIM卡而定)
	(* 下載數量依檔案大小而異)

客服專線 02-77211324





水母藍



波利紅

指定預購網站

Http://www.xg.com.tw
Http://ro.gameflier.com

遊戲新幹線



精業股份有限公司



話說有一天，J 跟 K
發現了謎樣的生物 ...
老哥，這就是你說的
水果星球
的麻將？
沒錯 !! 怎樣？
夠青吧？
最青的遊戲 !!
最霹靂的衝擊 !!
夠火 !! 才敢大聲 !!
八月起進駐全省便利商店，開戰包即將登場 !!
內含十六張麻將單機版以及兩組正式帳號喔 !!
http://www.fpgame.com 期待您的加入 !!
台灣十六張麻將，廣東十三張麻將，大老二，暗棋，連吃暗棋，撲克十三支，象棋麻將 ....
都可以買到喔 !!
台中市西區忠明南路 16 號 10F 之 5
數位星
TEL:(04)23201413
智冠科技
股份有限公司

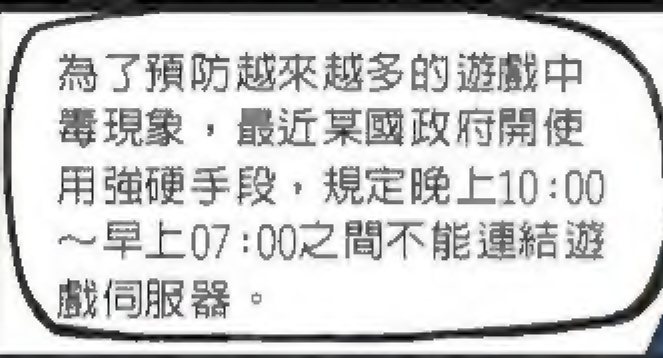

GO!GO! 台北捷運
GO!GO! METRO TAIPEI
捷運駕駛樂趣新體驗！
淡水
史上首度操控捷運之機會！
列車起動、檔位變換、加速減速、鳴笛、播報語音、突發事件，
成為捷運駕駛的樂趣，第一次有機會讓你親身體驗！
突發狀況之處理！
軌道出現異物、突然發生地震、時速表失靈、遭遇強風等，
各種意料之外的狀況均會發生，唯有頂尖駕駛員才能完美處理！
3D 建構知名場景！
數十棟台北知名建築收錄其中，駕駛之餘還能盡情瀏覽，
玩家所住的大樓也有可能出現喔！
駕駛能力上網評比！
內建紀錄上傳功能，高分者將進入官網排行榜，最高紀錄的榮耀，你能爭取嗎？
鏡頭變換可能！
多種鏡頭變換，多角度欣賞沿線風景，樂趣更多！
列車彩繪與捷運資訊功能收錄！
可自行繪製你的列車，匯入遊戲中運轉；也可和同好交換，分享各種獨特的列車。
捷運歷史資料、各處景點寫真、各站轉乘資訊均收入其中，是你捷運旅遊的最佳導覽！
列車長度 141 m
最高速度 80 km/hr
最大加速率 1.0 m/sec²
運轉出發！
發行公司：
台北捷運公司
http://www.trtc.com.tw
總經銷：
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
製作公司：
尼奧科技有限公司
NIEO TECHNOLOGY CO., LTD.
http://www.nieo.com.tw

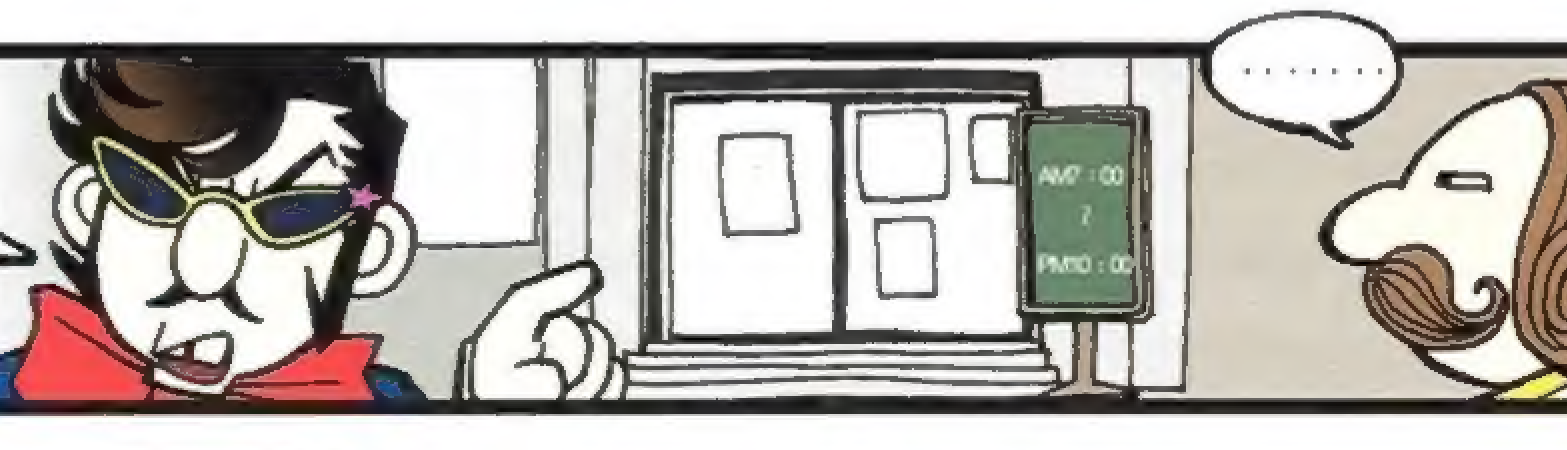

暑假到了！！
又是拼命玩遊戲的時候了....
可是～


玩遊戲雖好，但是要是像小尼這樣連玩三天三夜不吃不睡，可就不妙了！


因為玩遊戲玩到不可自拔，飯不吃、覺不睡，是最新的文明病，我們稱為「遊戲中毒」！


先前也有人因為玩遊戲太久不睡覺，而暴斃在網咖的新聞！


為了預防越來越多的遊戲中毒現象，最近某國政府開使用強硬手段，規定晚上10：00～早上07：00之間不能連結遊戲伺服器。


....


怎麼能這樣?!
這種措施是絕對不正確的啦！
青少年沈迷遊戲雖然造成危害，但有更多的青少年因喜歡玩遊戲而走上正途的。



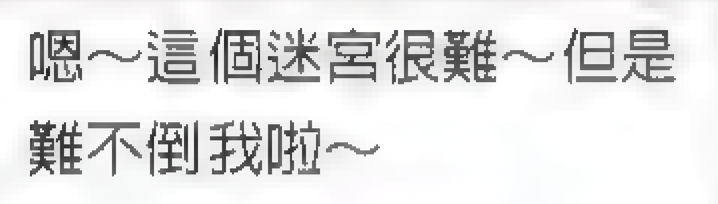


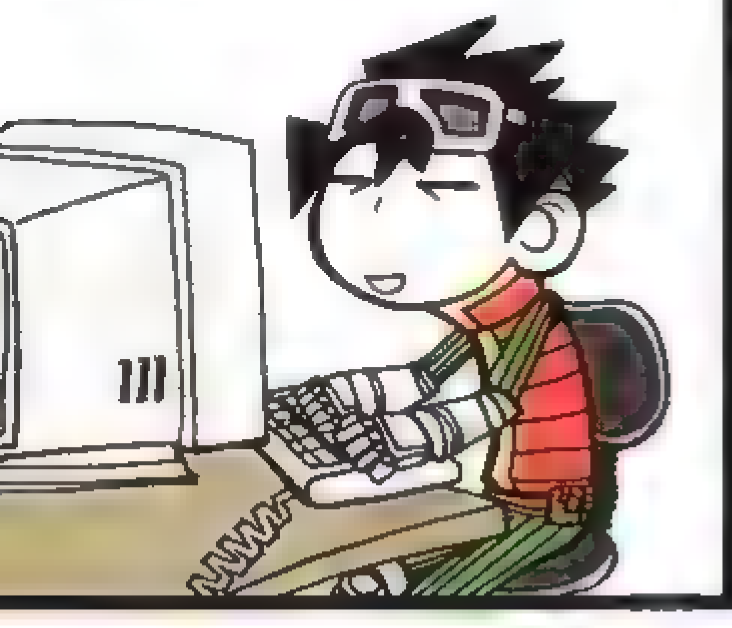


阿雷斯小時候最大的興趣就是飆車，要不是接觸了遊戲，他可能早就手腳齊斷了，哪有機會成為王國的勇者。

還有藍斯洛從小就交到壞朋友，要不是喜歡玩遊戲，可能早就被抓去關了。

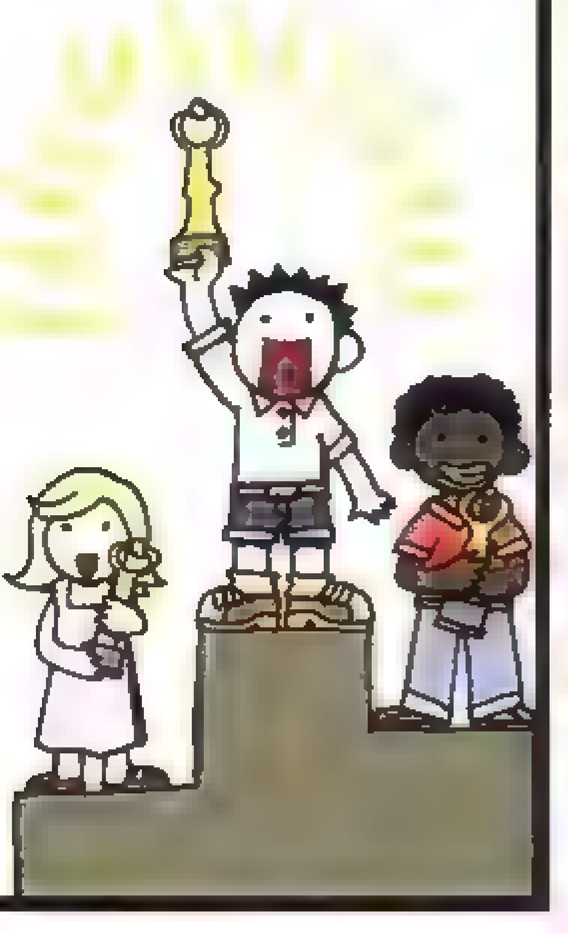
蕾蕾因為本王忙於政事沒空照顧她，從小就有憂鬱症傾向，也是因為玩遊戲才變的像現在一樣開朗活潑的。





什麼？去酒店？
沒空啦！我今天要把這
本攻略拼完啦！







安德烈斯王國 地理概述



世界瞭望台-東方觀測站



獨立別冊 線上期刊室

安德烈斯王城

皇家藏寶庫

超值商藏國民大放送

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

遊戲向上委員會



仙境同盟會

RO完全實況追蹤

遊戲工坊

版 PUBLISHMENT

發行人兼社長　王俊博 Chin-po wang Publisher
發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件　editor@swm com.tw
全球資訊網　http /,swm com tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢　(07)8150988轉263、267
劃撥帳戶　智冠科技（股）公司
劃撥帳號　41941885
雜誌・軟體線上訂購
[illegible]
http://www gamexpress com tw

支援廠商 INFO & PRINTING

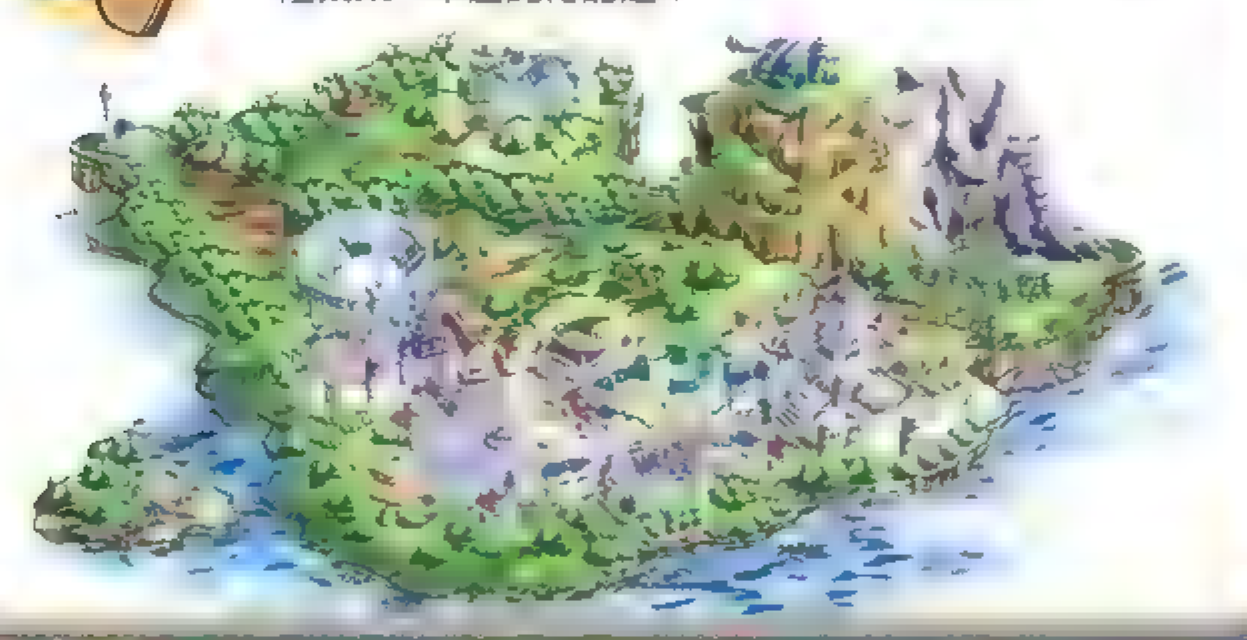
法律顧問　寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2 27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886 2-29169049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區　高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988　FAX：(07) 8151992
北區　台北市基湖路　段 號
TEL：(02) 27889188　FAX：(02) 27889295
中區　台中市忠明路464巷 號 樓
TEL：(04) 2020870　FAX：(04) 2060610

安德烈斯 本月必遊景點

各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！



仙境同盟會

仙境新改版精華 P186

很快的仙境傳說最新資料片「傾城之戰」，已經正式上市了！本期安德烈斯不僅附贈這片最新的資料片，並且針對最新的改版內容，送上這篇最完整的報導喔！諸如成立公會的各種規則及技能、公會的各種設施以及攻城戰的規則及流程，在這邊都可看到正確的資料喔！此外關於最新開放的怪物、防具以及武器，這邊也有詳細的資料提供。

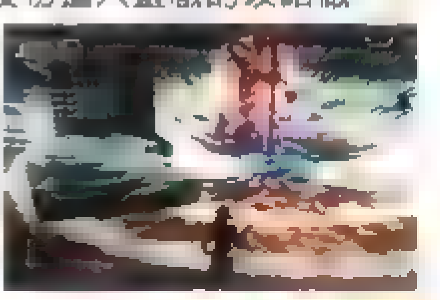




線上期刊室

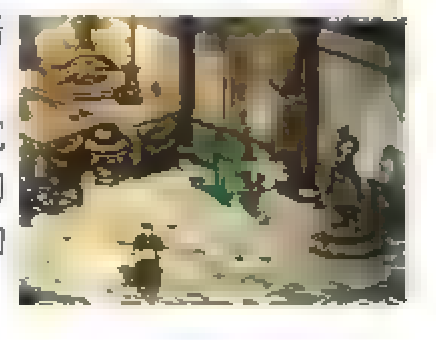
A3 P08

3D網路遊戲大作A3，可說是在暑假期間許多國民的最新選擇。在A3中一共有初始的三種職業可供玩家選擇，並且還有一隻很特別的寵物鳥。相信許多初入A3的玩家都會有不知道該如何下手的感覺，本期的線上期刊室，特別收錄這三種職業以及寵物鳥，他們的特色及初進入遊戲的攻略做一完整的介紹。有玩網路遊戲的國民一定要進來看看的啦！



金庸群俠傳ONLINE P22

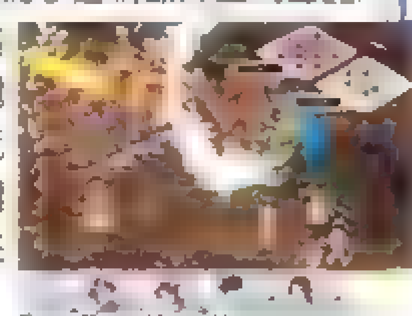
面對暑假新遊戲的挑戰，老字號的「金庸群俠傳ONLINE」當然也不甘示弱囉！在最新推出的任務之中，有一「破月加根骨」的任務可說是非常有趣，玩家不僅可以將根骨屬性加1，還能夠體驗一個淒美的愛情故事喔！不過由於任務的流程龐大而複雜，玩家想要完成可不容易，因此在此特別收錄此一任務的詳細攻略，對想要順利完成這個任務的玩家很有幫助喔！



攻略圖書館

幻想三國誌 P216

暑假期間最受矚目的單機大作「幻想三國誌」，終於正式上市了！由於遊戲的結構龐大，供玩家自行決定的選項也多，着實讓玩家大呼過癮。為了讓玩家能更了解這個遊戲，王國內最負盛名的騎士老芋仔，也義不容辭的為玩家寫了這篇最詳盡高達22P的攻略。對這個遊戲有興趣或者已經在玩這個遊戲的國民，一定要來看看喔！



聖女之歌 P268

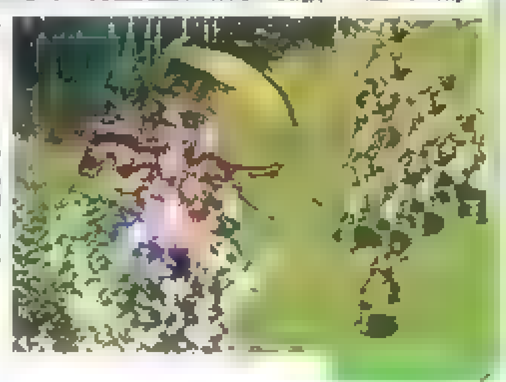
延宕已久的單機大作「聖女之歌2」，終於也鐵定在暑假推出了！在聖女2中，遊戲的內容是前作的數倍之多，當然一代中華麗的美術風格及豐富有趣的遊戲性，在二代中也是更加的進步許多。由於時間的關係，本篇攻略在本月將只能刊出前期的部分，後半段則要下期才會刊出。對想一探聖女2究的國民們來說，這篇攻略可是千萬不可錯過的喔！



究極GAME館

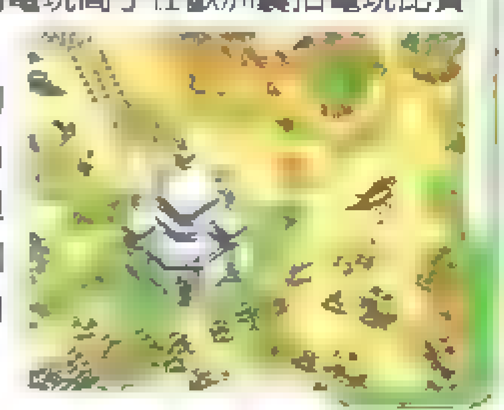
三國演義ONLINE P88

喜愛三國的玩家們注意了！在三國中最受人喜愛的猛將趙雲，即將在三國ONLINE遊戲中大放異彩喔！三國ONLINE最新的任務，就是趙雲單騎激戰長坂坡勇救少主的劇情。在遊戲中玩家將可化身為趙雲，親身體驗一下在千軍萬馬中殺出重圍的刺激。在本篇報導中將會有詳細的介紹，不管有沒有玩三國的人，都歡迎來看看趙雲的英姿吧！



神話世紀－泰坦 P106

已經列為許多國際電玩大賽比賽項目的神話世紀，透露出即將發行資料片的消息。在最新的資料片中，不僅加入了第四個新民族「亞特蘭提斯」，也將增加許多的新單位，並且將修改遊戲中一些戰力平衡的問題。在傳來我國電玩高手在歐洲囊括電玩比賽「神話世紀」項目前三名的同時，相信有許多人都會迫不及待的想知道神話世紀的最新改變吧！




特技
地、水、火、風四大屬性各自具備獨特的聖靈特技，崩裂、冰封、焰劍、颶風各出奇招；瞭解並善用其中奧秘，你將成為「吞食天地」的最大贏家！
吞食天地
ONLINE
傾吞天地 冒險無限
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
中華網龍股份有限公司
www.chinesegamer.net

安德烈斯王國

演出人員

柯里克

最近玩PS2及XBOX的人越來越多了！連老柯我也考慮是不是要來買買遊樂器的遊戲，不過看看遊樂器遊戲的價錢和電腦遊戲比起來，還真是貴了不少呢！想想還是電腦遊戲吧！便宜又好玩

遊戲仙人

4期的遊戲光碟及贈品真是非常豐富喔！希望國民們可以好好的享用啊！此外，本期本仙人親自前往大宇工坊搶先試玩的軒轅劍奇俠傳3真是非常精采，詳細的內容本仙人也寫在軒轅劍奇俠傳3的試玩報導裡了，國民們千萬不要錯過喔！

索卡爾

哀……，本來我RO所屬的loki 1分家成A,B，2個伺服器，分家前我覺得連線狀況還好，不過分流之後就變順的^^，勉強算新幹線的處改……汗，不過前幾天……，竟然無預警地關掉B……，導致全部的人又回去擠A了，造成loki 1A大lag……，只要遇到差一點的連線狀況，就lag,斷線@@，也完全沒有依何時B會再開，真不知道怎麼玩下去，所以只好回去玩最不怕lag的agi騎士了……，汗

索特王

暑假期間天氣熱，玩遊戲的確是最好的休閒活動。吹著冷氣、喝著飲料，開開心心的玩遊戲的確是人生一大享受！國民們大家努力玩遊戲吧！

尼爾斯

夏天到了！除了玩遊戲之外，想信也有許多國民會跑去海邊戲水，享受一下碧海藍天的滋味，不過海邊雖然好玩，但是也是有一點危險的，各位國民們要記得在海邊玩水時一定要注意安全喔！最重要的是千萬不要逞強，通常越是認為自己是會游水的人越容易發生危險，所以想要玩得愉快還是要量力而為才行喔！

歐茲

電腦已經逐步的家電化了喔！像老歐我家裡的電腦，除了用來工作上網之外，看DVD、聽音樂也用電腦解決，最近更是裝了電視卡，可用來看電視及錄電視。哈哈哈！！電腦真是太好用了啦！！

6魔王

PS2版的頭文字D終於推出了，故事模式真是有趣^^，本來不打算購入方向盤的，不過……手把玩最大的缺點是：replay的時候，車子都會晃來晃去@@，看得真不熱血，所以目前正在考慮是否買方向盤中^^||。

藍斯洛

揹著我的寶劍、筆記型電腦，提上我的行囊、行李，孤獨的，一個人即將踏上凶險的異國大陸－中國大陸，而在前行的這一刻，怎麼覺得心頭有一陣陣的酸澀及哀愁呢～唉～很感動吧！哇哈哈～真是太帥了，小藍很久之前就是想要有這種凄涼悲壯的感覺，終於有機會表現了，這可能要怪小藍身上流有獨來獨往的個性因子做怪吧^^！而雖然這次的出征上差的時間長達一個禮拜，哇～不要再丟鞋子來了@_@

蕾蕾公主

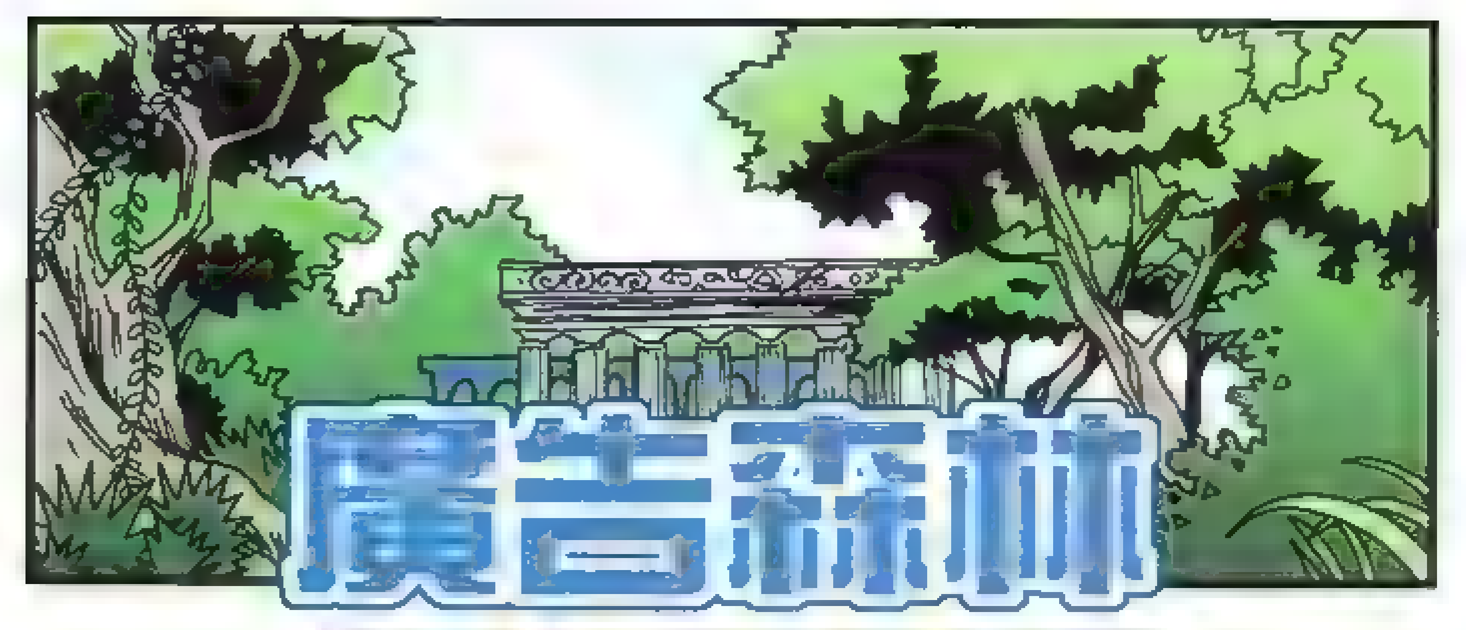
好討厭啊～！我的魔法師一直死一直死啦！這幾天自從loki-1b關了之後，我就去loki 1a玩，我都去新城敲鐘啊，可是都一直lag都跑不動，然後就一直死出來～一直死出來～好煩啊～好想K人啊～阿雷斯來～不要跑～

阿雷斯

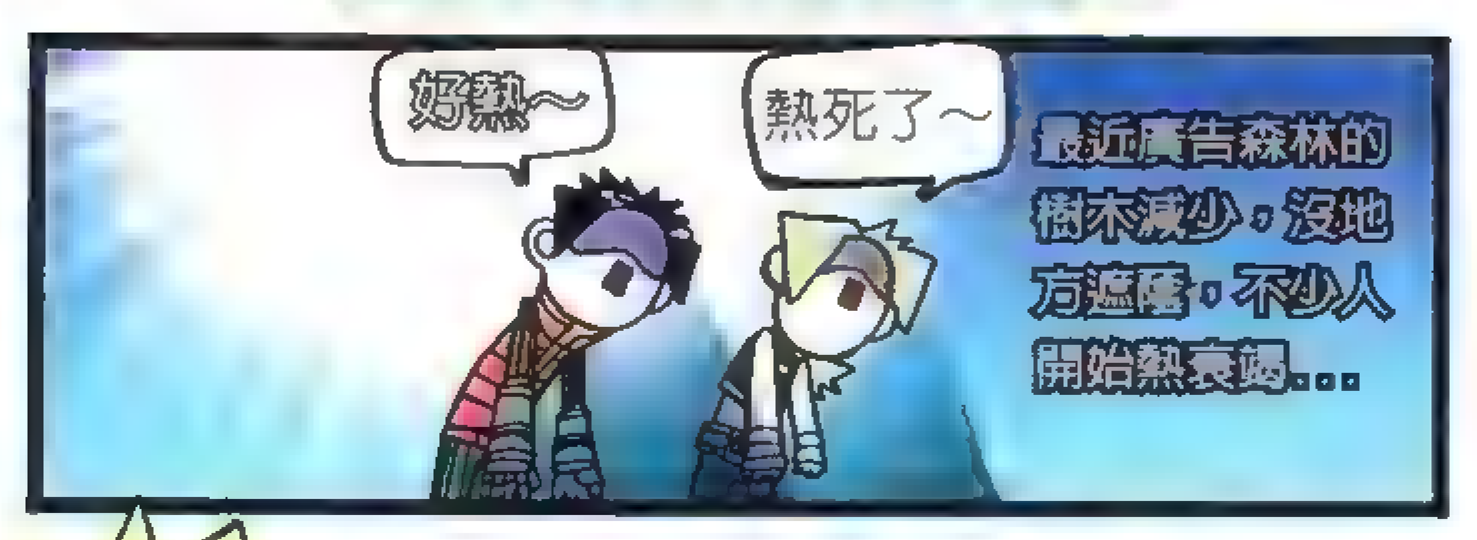
熱～熱～熱～～！這幾天怎麼會熱成這樣>＜，熱呼呼的天氣總會讓人昏昏欲睡，也特別容易汗流浹背，不過對我來說或許也是個好處，上個月鐵士差時，每個業界的朋友見到我的第一句話就是說「ㄟ～阿雷斯，你胖了！」，如果是一個人說的話也就算了，只是當每一個人都這麼說的時候，就真的該好好自我檢討一下才是Q_Q，所以流汗也是個可以排除多餘脂肪的途徑，大家說，是吧？好嘛，我承認我懶就是，我又不是易胖，也才72公斤而已>＜



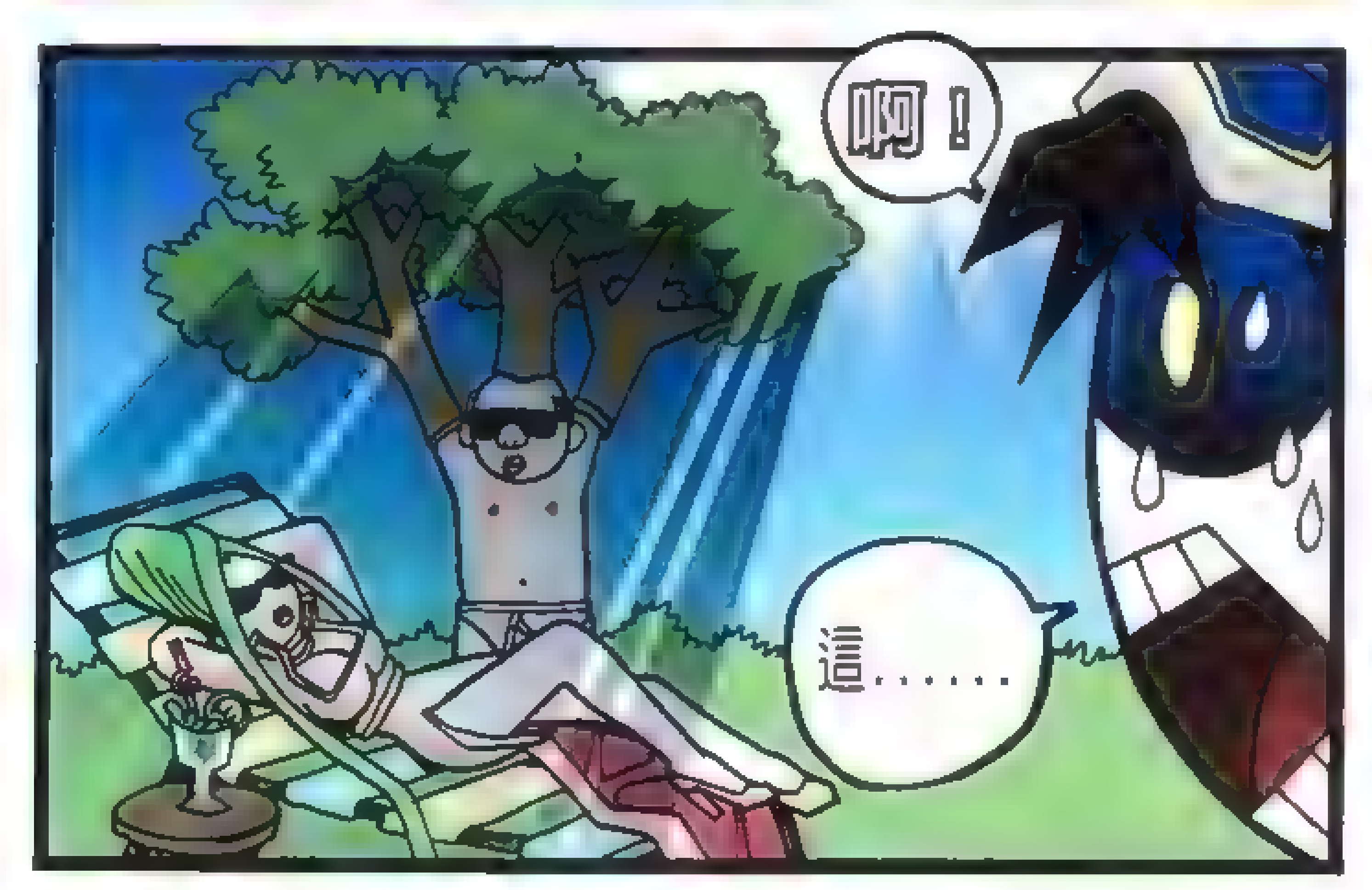
白髮長青隊？金剛芭比隊？菜鳥大兵隊？風格隊伍新鮮有趣，比拉風比帥氣，噱頭創意全看你！
吞食天地
ONLINE
傾吞天地 冒險無限
智冠科技股份有限公司
中華網龍股份有限公司

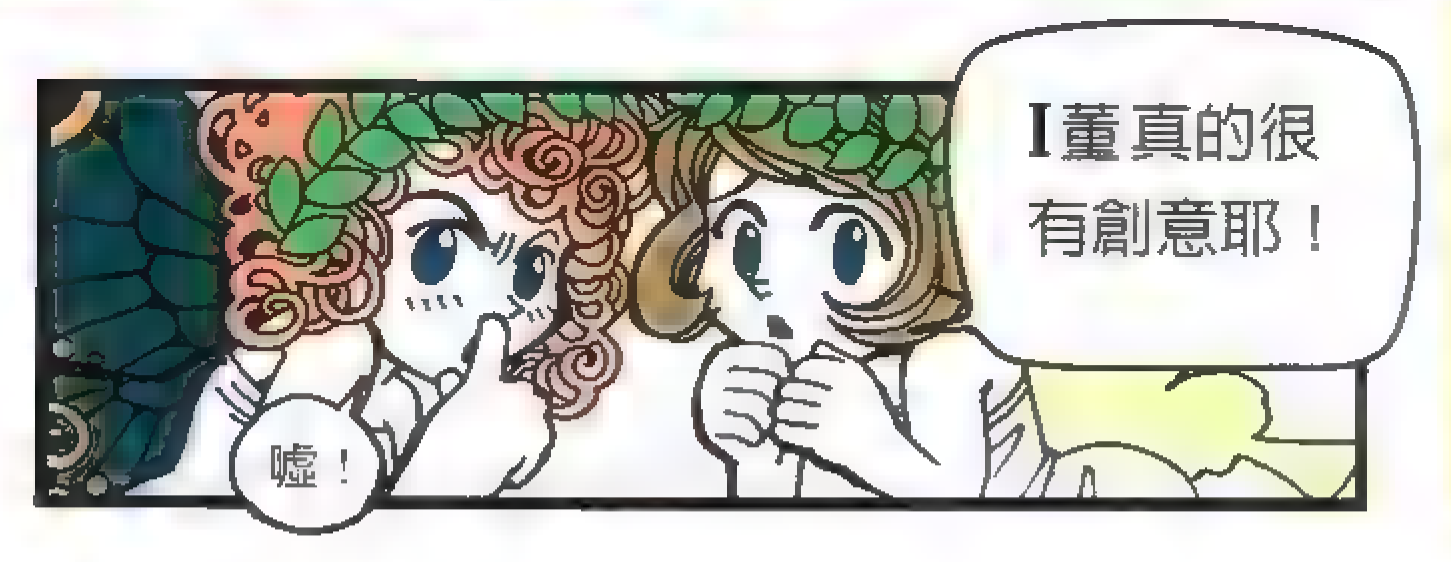


廣告神殿等待大家來參拜歐！

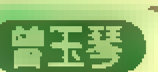








廣告森林神殿參拜熱線

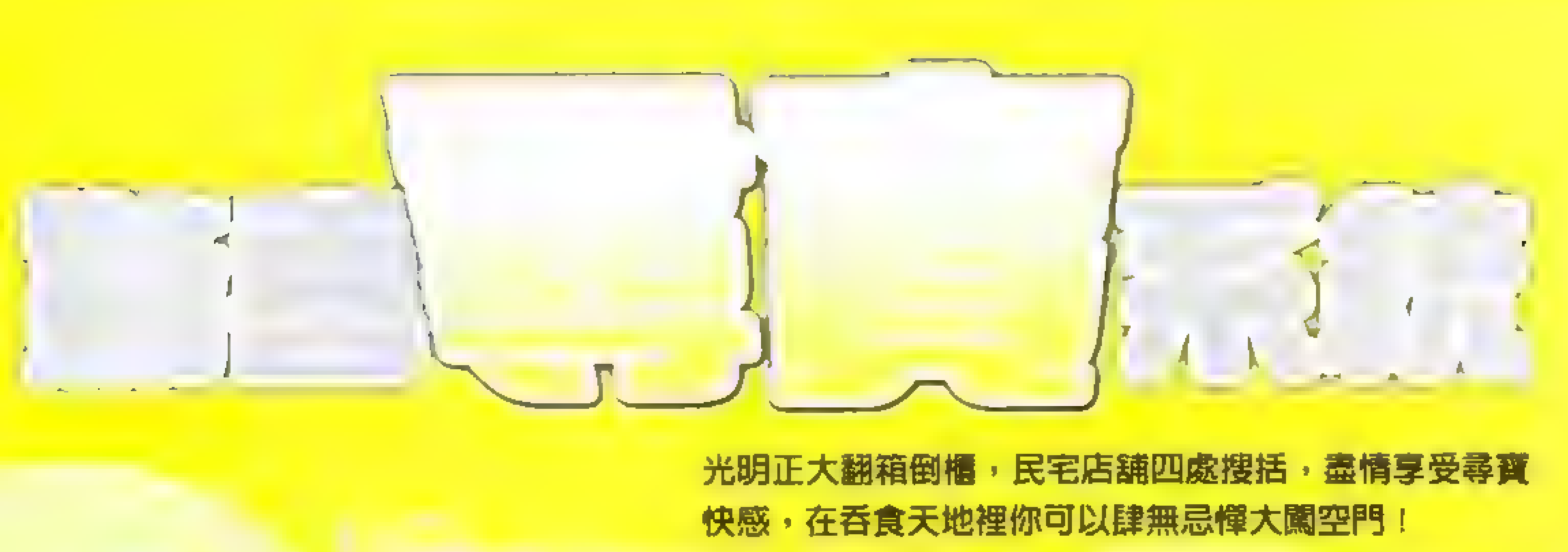
愛德琳女神 

advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 
kelly@swm.com.tw
高雄專線（07）8151063

珍妮小天使 

jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248



代言人 潘瑋柏 張韶涵

吞食天地 ONLINE

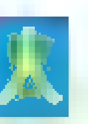
冒險無限

三國以來 我最可愛!!!

7月29

超Q可愛上市

NT$
49

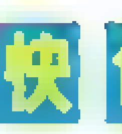




吞食天地遊戲光碟片一片+遊戲安裝說明手冊一本
開卡150點序號密碼兩組（僅限開新帳號使用）
"吃喝玩樂套券 + 吞食超值抽獎券"一張



NT$
148

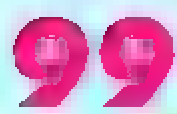






吞食天地遊戲光碟片一片+遊戲安裝說明手冊一本
開卡一個月序號密碼一組（僅限開新帳號使用）
開卡150點序號密碼兩組（僅限開新帳號使用）
"吃喝玩樂套券 + 吞食超值抽獎券"一張
智遊網紅利積點（限台灣地區使用）



NT$
99







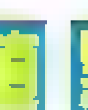

全家便利商店限定獨賣

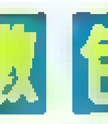
吞食天地遊戲光碟片一片
開卡150點序號密碼三組（僅限開新帳號使用）
新手遊戲指南筆記書一本
"吃喝玩樂套券 + 吞食超值抽獎券"一張
智遊網紅利積點（限台灣地區使用）



NT$
350



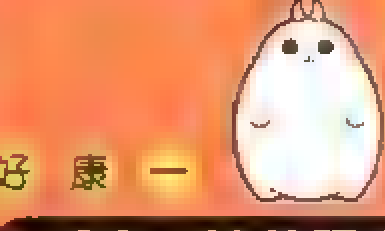




吞食天地遊戲光碟片一片+遊戲安裝說明手冊一本
遊戲儲值點數400點
開卡150點序號密碼兩組（僅限開新帳號使用）
"吃喝玩樂套券 + 吞食超值抽獎券"一張
智遊網紅利積點（限台灣地區使用）



吞食天地好康 一 二 三



好康一

吞食天地萊爾富禮上加禮：巴豆妖先送再抽

自2003/7/29 起 至2003/9/10止，
買萊爾富吞食天地Online系列任一包裝
即送 ，
憑購買發票參加活動，就有機會獲得
限量獨家超Q的 唷！



好康二

便利超商吞食總動員

盡在7-11、OK，大獎好禮通通送！



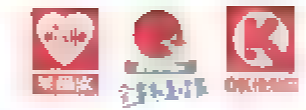
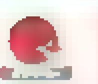
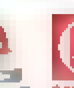
好康三

吞食讓您吃好喝好、玩爽樂透

自2003/7/29 起 至2003/10/31止，
吞食天地首批限量系列商品內附"

吃喝玩樂通通超優惠！










歷史與未來的時空交錯，

勇闖千年使命的決戰之巔！



西元 2159 年，「人工蟲洞發生器」研製成功，

但卻因人們的自私而釀成大禍，造成時空錯亂，

機甲英雄們被莫名的扔往二千多年前的秦國…

機甲英雄，感受上古神兵與核子巨炮的強烈震撼！

穿梭在過去與未來的殺戮戰場

中國名勝古蹟、異國風情景緻、科幻未來世界……數十種精心建構的 3D 場景，將帶你穿梭於太平洋海底、外太空……等令人血脈賁張的危險禁區！

超暴力究極機體美學

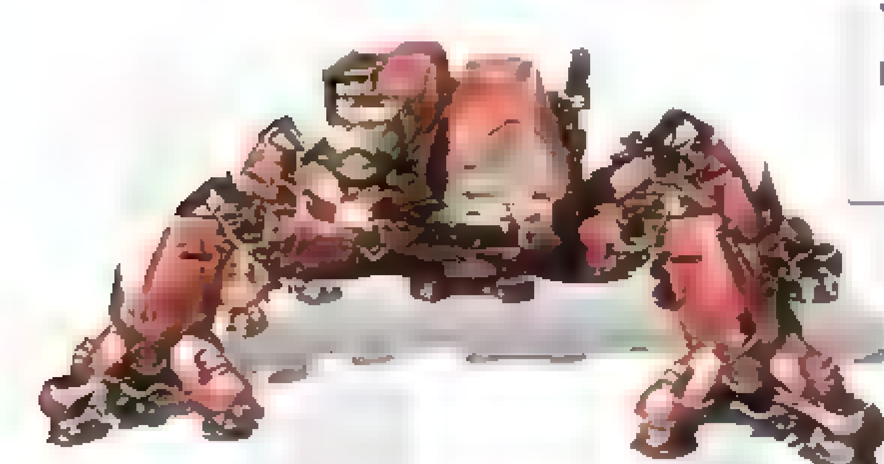
飛簷走壁的凌雲機甲、夢幻色彩的幽靈反射槍……豐富多樣的機甲、武器，任意搭配組合，開啟最猛烈刺激的武力之戰。

即時中文真人配音

至多 16 人同時連線對戰，在激戰中利用語音指揮隊友、混淆敵軍，體驗火力橫掃戰場的廝殺快感！

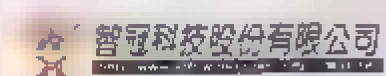
機甲與駕駛員—「雙個體」新概念

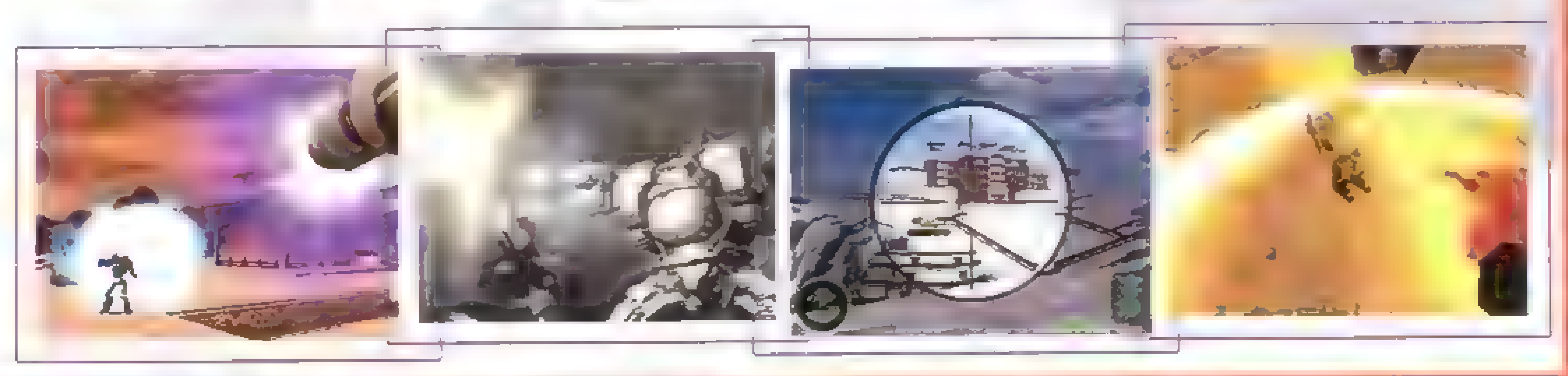
當機甲被摧毀，駕駛員脫出機殼後，不論是追擊者四處追殺敵方駕駛員的血腥快感，亦或是被摧毀者東躲西藏的憧恐時刻，絕對讓人心跳加速、神經緊繃！













如來神掌
重振單機雄風的武林絕學，
給你探索不盡的遊戲新視界！！
技能樹發展人物武學招式，任您點選設定修練角色獨門絕招，
不同的招式、等級多樣組合，自由體驗如來神掌變幻萬千的不同威力與樣貌！
收錄原著３００多回的龐大劇情架構，在幅員廣大的精緻大地圖上探索
豐富任務、支線，橫跨千年的神掌世界恩怨情仇、宿命爭鬥一次解決！
招式威力特效隨等級華麗強化，近身肉搏威力萬鈞、遠程攻擊氣勢奔放，
對應搭配夥伴招式，合力爆發出驚天泣地的超魄力合體神技！
連線與好友切磋討論的江湖傳書二代強化登場，陣型謎題，
智慧過關大鬥法！練功遊戲，手腦並用大考驗！
怪物週期更替給你更靈活的練功選擇、隨機寶箱每次開啟的不同驚奇...，
超越線上遊戲的豐富設計，打寶練功探索不盡！

香港文化傳信集團有限公司正式授權

智冠科技股份有限公司

如來救世

神掌伏魔！



如來神掌

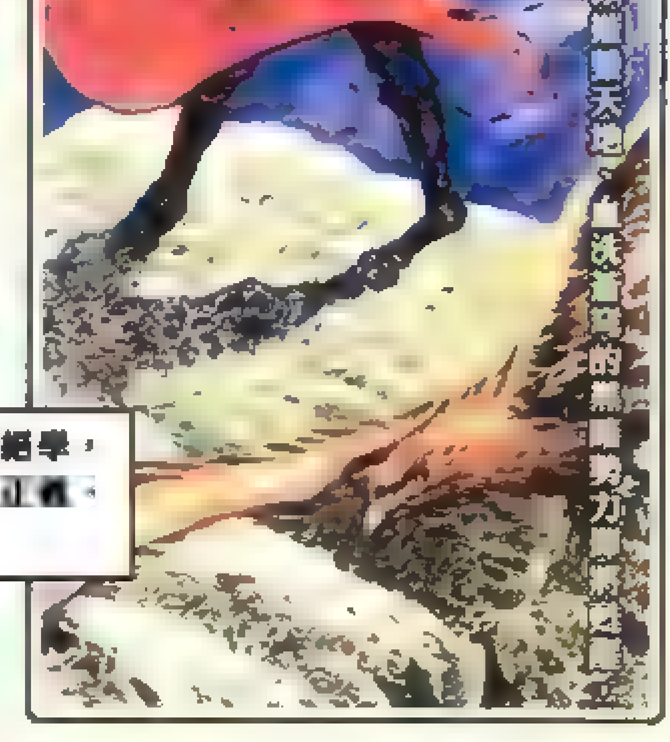
漫畫大師 黃玉郎原著 武俠漫畫新紀元的最高經典代表作











單機遊戲、組隊玩法，合力共闖單機武林史上最神秘的任務挑戰！

打破單機遊戲的一人世界，

組隊奪獎大作戰！

這一次在如來神掌的「江湖傳書」遊戲線上ICQ，除了讓你闖蕩武林的同時，可以即時的與在線好友分享、交換攻略秘招之外，還要讓你與好友組隊合力解開武林中一個不為人知的驚天秘密！只要玩家在遊戲中獲得某樣「關鍵道具」，就可以和其他獲得相關道具的武林高手們，利用遊戲中「江湖傳書」的組隊功能，一起開啟一項武林中隱藏千年的大秘密！



在遊戲中務必多注意豐富的支線任務，尤其是在鄧蕭山捨身台裡一則關於「天山血族」的傳言，只要密切留意所有的遊戲線索，你就有機會成為打破單機遊戲一人世界、開啟這項武林千年備密的第一人，並與組隊好友們一起獲得豐富的遊戲獎金！！

活動方式 ❶、只要您與隊友合力突破遊戲隱藏關卡後，將自己在遊戲江湖傳書中所使用的暱稱、真實姓名、聯絡電話及江湖傳書登錄密碼序號，與其他三名的隊友暱稱，寫在明信片背面，寄回「台北市南港區南港路二段99-10號如來神掌小組收」，搶先第一名的四名玩家就可得到獎金2萬元！前10名的小組也可以得到4000元喔！ ❷、得獎名單與詳細的領獎方式說明，請密切注意如來神掌官網 http://www.gamedreamer.com.tw/rula/index.htm

活動獎項：

天下第一獎1組　2萬元

(4人每人可分5000元)

武林高手獎10組　4000元

(每人分得1000元)

活動期限：

遊戲上市後一個月

快搭RO練功專車!! 讓你直達仙境~ *\(^.^)/*



PHS mimi

即日起 推出超強ㄉ『仙境練功專車』服務 ^^

內容有集各家精華於一身的獨門攻略；有錢也買不到的各職業超快速練功秘笈，還有獨家提供的公會圖下載~

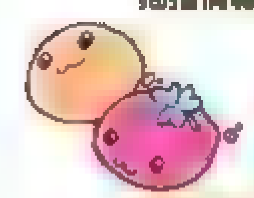
近期上架內容有二轉ㄉ練功秘技、武器鍛造方法、果汁製作、魔劍製作…等，更多精彩內容，陸續更新中，全都只給PHS專屬會員喲~

現在加入會員，還有機會獲得天使髮夾、惡魔髮圈、RO安全帽、公仔娃娃……等大獎喔！

PHS服務登入路徑
拇指情報網址：@sw/ro/





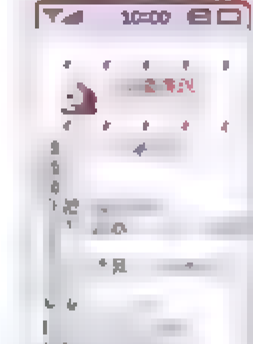




特色介紹



要什麼武器最帥氣？穿什麼裝備裝可愛？K什麼怪獸才會吐寶物？
還再翻攻略！？身為仙境高手的你，這是你不可不知道的完整攻略！
隨時想知道，打開手機即時查，讓你跟RO不分離喲~

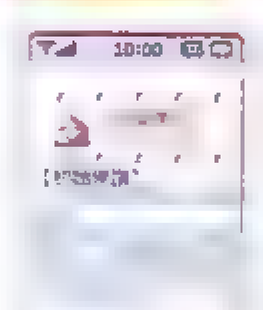
武功秘技 基本裝備教備



武器、裝備千千萬萬種，令人眼花撩亂，你還再空手打天下嗎？不管你是帥氣劍士？還是法力高強的魔法師？身上的裝備一樣也不能少哦~
快靠過來檢查一下，你的裝備有沒有齊全。

武功秘技





仙境裡的菜鳥準備好要轉職了嗎？RO的高手帶著伙伴上哪升級？
誰能指引你正確的方向，答案通通都在這裡！
這裡有各職業正確練功方法，建議各技能正確加點，嘿!你可不要再走入歧途。







PHS 大眾電信

好聽和弦鈴

◎新手村動感下載曲
RO玩家必經之地，以輕鬆的音樂歡迎各位新手們的加入。

◎依斯魯得島下載曲
劍士發源地專屬歌曲,身為RO劍士，你怎能錯過~~

樹老森林神秘下載曲
愛練功的玩家一定愛死這充滿了眾多樹精且濃濃神秘氣氛的森林線波利。

超Q待機圖



手機網站其他精彩內容：
線上PK小遊戲、手機鈴聲/圖片、秘技/遊戲心得的討論區、跨越伺服器的同盟、集體傳訊線上好友，一次通令天下！

活動說明

時間 92 06 01~92/07 15 **活動方式**：1 凡加入「PHS M M 拇指情報」仙境傳說（@sw ro.）線上服務 仙境練功專車 會員，就可以參加幸運抽獎，可獲得仙境傳說虛擬寶物等多項大獎 愈早加入，機會愈多 2 得獎名單於活動結束後，將專函通知得獎人，並公布於站內公佈欄 **獎品項目** 天使髮夾1個，惡魔髮夾1個，還有2個公仔娃娃，10個RO安全帽，10個愛心便當包

贈獎注意事項：
1 此服務之會員月費為NT：50元 2 得獎名單定期公佈於服務中，將發得獎郵件通知得獎者 3 活動期間內退租者，將取消其領獎資格 4 月租費欠款之用戶，須繳清費用後始可領獎，大眾電信、智冠科技保留發獎權 5 領獎期間內，若未來領取者自動取消其得獎資格。6.所有獎品不可兌換成現金。



征天風舞傳
三國誌異
極致的中國幻想，
動人的烽火傳奇。
歷史的全新衝擊，等您體驗
中國最大亂世的開端。
三國的烽火奇譚，中國的極致幻想！！
讓您在剎那間完整透析征天風舞傳龐大內容！！
《完全攻略 八月上市》
俠義・柔情・・幻想・傳奇
全家便利商店熱烈銷售中
弘煜科技事業股份有限公司 www.fy.com.tw
FUN YOURS TECHNOLOGY CO.
FUN YOURS


全家
便利商店
智冠科技
L.C.Distribution Limited

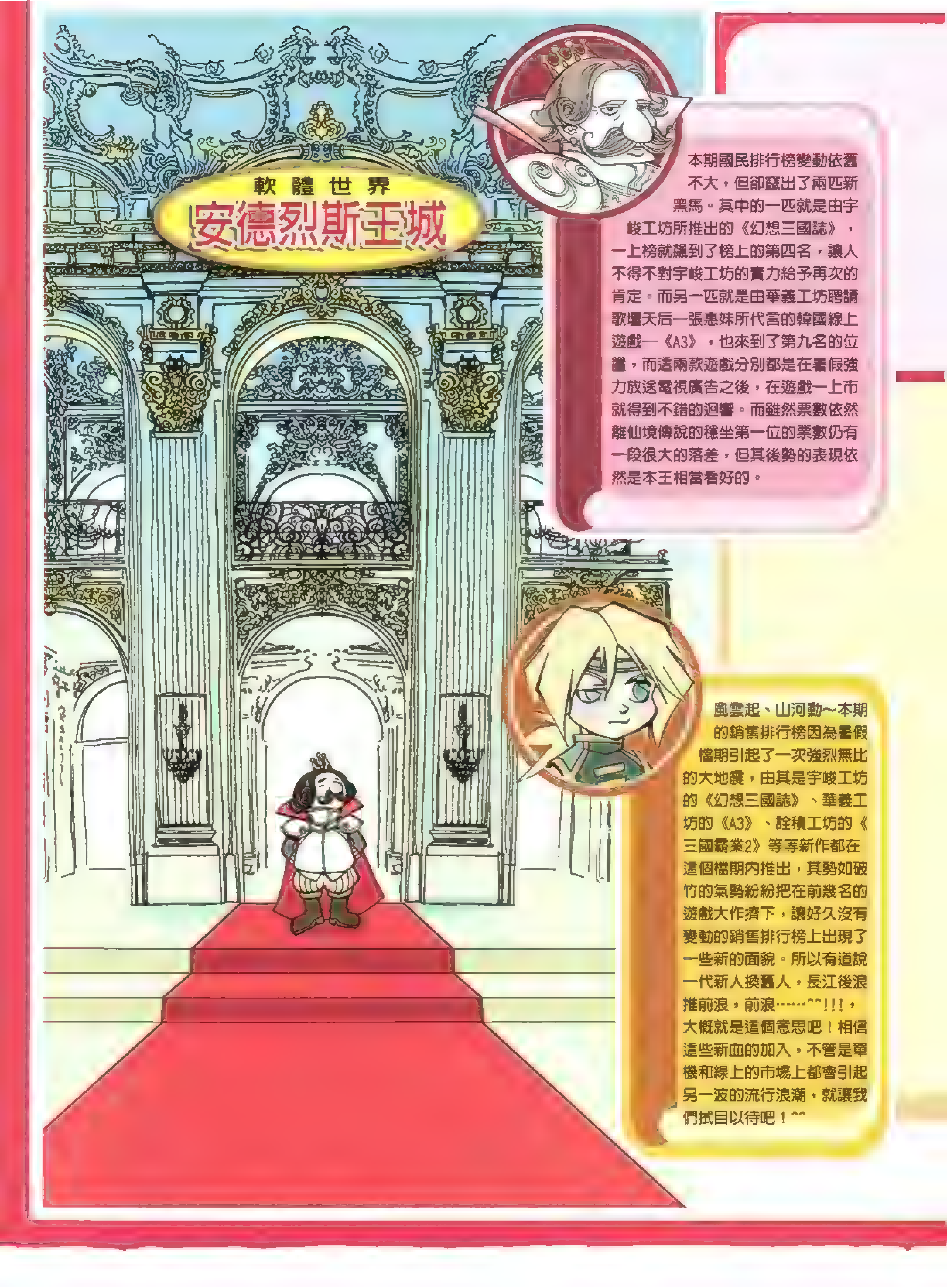

萬人線上遊戲
魔力寶貝
Ver2.0
勇者武鬥場
勇者無所懼
魅力無法擋
魔力武鬥場
請您來較量
大型PK武鬥場
仙人變身登場
只要20元,即刻享受加倍快感
雙倍練功經驗值、賺錢加倍容易
請到台灣雙魚、水瓶、魔羯、射手四大星系
立即體驗20元超級雙享受
注意事項
1.優惠方案限定於上述星系內,其他星系並不適用
包裝內容:
●免費暢玩7天+新手60點儲值點數
●魔力寶貝新手操作手冊一份
新手玩家專用
●本包裝光碟不能延用至3.0版更新
SQUARE ENIX
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
©2001,2002 DWANGO/SQUARE ENIX ©2002 DWANGO/ZENER WORKS/SQUARE ENIX ©2001-2003 SQUARE ENIX SOFTSTAR
ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS



軒轅劍網路版
獨缺你一人
軒轅劍 online
結伴同行
逍遙自在
最有人情味的中國網路遊戲。
最多樣的職業角色選擇。
不管您來自那個行業，
擔任哪種工作，
在「軒轅劍 網路版」中，
都可以自由自在扮演您想要的角色
享受最浪漫的人際關係
官方網站 http://swdol.joypark.com.tw/
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
【台灣地區】◎24小時客服專線：(02)8226-5655◎24小時客服傳真：
©2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. ALL BRAND NAMES AND PICTURES



仙劍奇俠傳 三
仙劍再掀波瀾 奇俠三度紅塵
歷時兩年精心打造，好評熱賣中！
『抉擇』劇情多線索、多分支、多結局，可自由選擇愛侶！
『輪迴』廣闊世界觀！
『陣戰』陣型與半即時戰鬥，體驗全新陣戰模式
『鑄劍』與『殺價』系統，增添遊戲樂趣
『精緻畫面與音樂』讓您徜徉在仙劍的世界中！
©2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.


軟體世界
安德烈斯王城
本期國民排行榜變動依舊不大，但卻竄出了兩匹新黑馬。其中的一匹就是由宇峻工坊所推出的《幻想三國誌》，一上榜就飆到了榜上的第四名，讓人不得不對宇峻工坊的實力給予再次的肯定。而另一匹就是由華義工坊聘請歌壇天后—張惠妹所代言的韓國線上遊戲—《A3》，也來到了第九名的位置，而這兩款遊戲分別都是在暑假強力放送電視廣告之後，在遊戲一上市就得到不錯的迴響。而雖然票數依然離仙境傳說的穩坐第一位的票數仍有一段很大的落差，但其後勢的表現依然是本王相當看好的。
風雲起、山河動～本期的銷售排行榜因為暑假檔期引起了一次強烈無比的大地震，由其是宇峻工坊的《幻想三國誌》、華義工坊的《A3》、詮積工坊的《三國霸業2》等等新作都在這個檔期內推出，其勢如破竹的氣勢紛紛把在前幾名的遊戲大作擠下，讓好久沒有變動的銷售排行榜上出現了一些新的面貌。所以有道說一代新人換舊人，長江後浪推前浪，前浪……^^!!!，大概就是這個意思吧！相信這些新血的加入，不管是單機和線上的市場上都會引起另一波的流行浪潮，就讓我們拭目以待吧！^^

國民排行榜

- 統計日期　6月25日~7月15日
- 資料來源：軟體世界第171期國民調查表









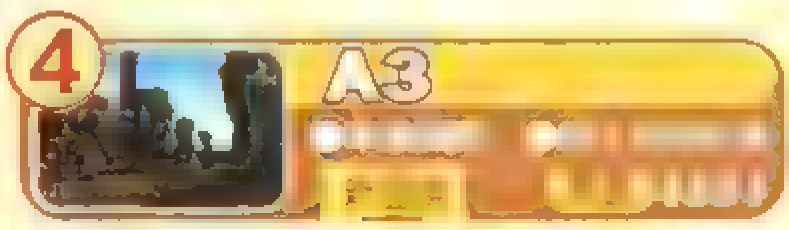


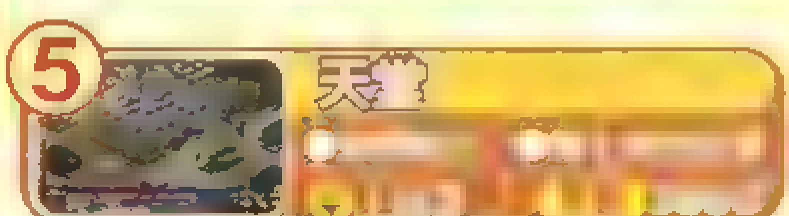
工坊銷售排行榜

- 統計日期：6月01日~6月30日
- 資料來源　協力商店





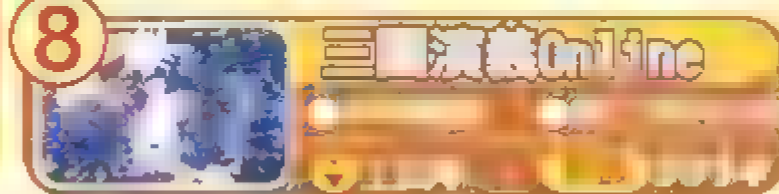












排名	遊戲	上期	得票
9	封神Online	7	2797
10	鬼武者		2532
11	魔力寶貝	6	2506
12	三國群英傳4	5	2307
13	石器時代	8	1996
14	童話	9	1871
15	紅樓續夢		1866
16	新絕代雙驕3	10	1473
17	神之領域	11	1462
18	聖戰Online	14	1441
19	明星三缺一2002	16	1248
20	傳奇	17	1233

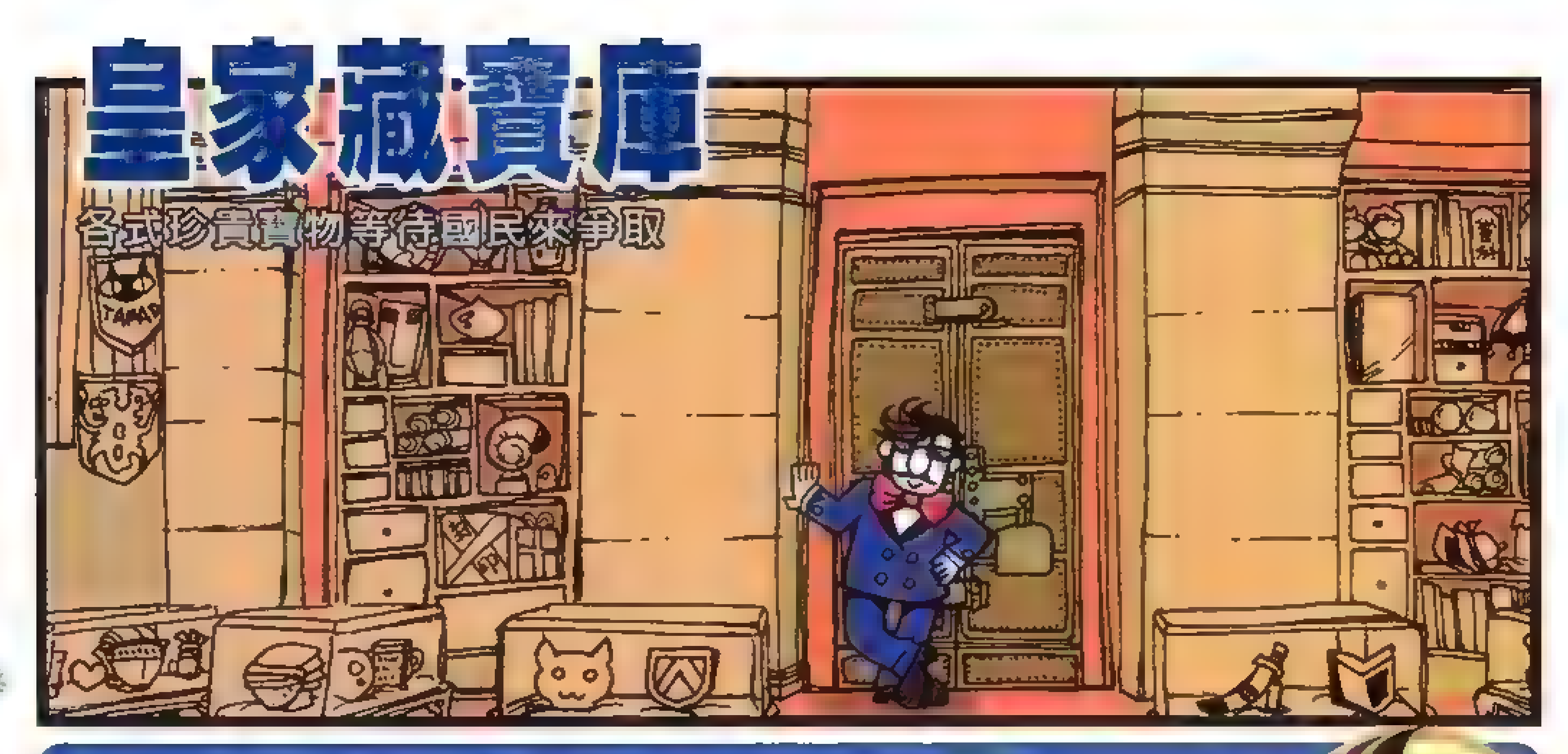
北區　永源圖書 書揚文化 丸升文化 創世紀電腦 有樂GAME屋 晉耕電腦 台興電子 勁旺電腦 鼎佳資訊 人人書局 ＿訊 翔林 寶捷 金玉堂 資迅人

中區　龍軒書局 盛大旺企業 雖敦書局 詠銘電腦 飛碟流行玩具城 大大書店 全亞通 新世紀書局 亞洲心資訊 新人類 諾貝爾書城 山民圖書 日本橋

南區　北興電腦 歸仁文化廣場 敦煌書局 日本橋 光南書局 聆特資訊 城市漫畫遊戲

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



上期RO的限量週邊贈品刊出後，獲得相當大的回響，有很多國民寫信或寄回函來給老編，拜託老編一定要抽到他，問題是每一種都數量有限，不能不公平的抽獎啊！要是不幸沒抽中，請原諒老編吧！老編保証下回一定再去要一些來抽獎，請大家期待吧，這是老編能做到的最大努力了，沒抽到的國民，也請多多支持一下吧！

嗯嗯，應國民要求，在此公布本月的限時兌換贈品..........RO仙境傳說－夢幻之島攻略本二十本！這可是最新版的RO仙境傳說攻略本哦，也有附關卡序號光碟哦，讓你可以邀請好友一起來玩RO！手上有50 S幣的人請手腳要快，因為限時兌換20個，20個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Emial至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07 8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換RO仙境傳說－夢幻之島攻略本」並註明姓名地址即可，請馬上行動！S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！



91.5.20



老編印　發出日期印　S幣的十位數序號　鋼印

安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩Aspeed　Zeus電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD



A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達DX3700數位相機

兌換額度

11000S

A4. Palm m125

兌換額度

8000S



A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**





G1 RO 仙境傳說－夢幻之島攻略本 20名

兌換額度 50S 限時兌換



注意事項

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品（如 20 名），兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有 s 幣者，亦可 Email 老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若 S 幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月 安德烈斯國民大獎

A. 聖女之歌 II 撒雷姆天使 精裝版 15 名

這是風雷時代公司更名前的最新力作－聖女之歌ＩＩ－撒雷姆天使，不但極具紀念價值，而且還是值得收藏的精裝版哦！還沒買的國民們，還等什麼？此一強片續作，不容錯過啊～快把把回函寄回來吧！



B. 安德烈斯王國漫畫單行本 1 50 名

以安德烈斯王國漫畫單行本來當做國民大獎，可說是名副其實、實至名歸吧～想收藏月藏大人的漫畫的國民，這可是千載難逢的好機會喔～快吧，把回函寄回，以實際行動支持月藏大人吧！



170 期國民大獎 得獎名單公佈

A. 蕾蕾公主心型鏡盒：10名		B. 沙蕾納心型鏡盒：10名		C. 愛德琳心型鏡盒：10名	
台北市	吳佳謙	[illegible]	吳禹文	[illegible]	[illegible]
許竣雄	王聖萱	江安淇	[illegible]	林琦恩	鄭瓊蓉
台北縣	[illegible]	游以舜	藍啓訓	賴品儒	[illegible]
古佳慧	吳郁婷	盧憶雅	[illegible]	余耀文	蔡王湘華
[illegible]	馬蕙琳	[illegible]	楊全勳	劉柏瑜	吳榮爵
陳慈敏	屏東市	鄭亦真	[illegible]	[illegible]	[illegible]
台中縣	呂生任	新竹縣	王柏勝	田時澤	施鴻基
蘇文衍	吳美茵	葉泰華	屏東縣	桃園縣	
台南縣		台中縣	林昭仁	李炘熒	



獎品規格以實物為準，規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅




畫室公告

高雄郵政18-69號信箱
E-mail到leaflet@swm.com.tw

ps.本畫室投稿作品概不退還

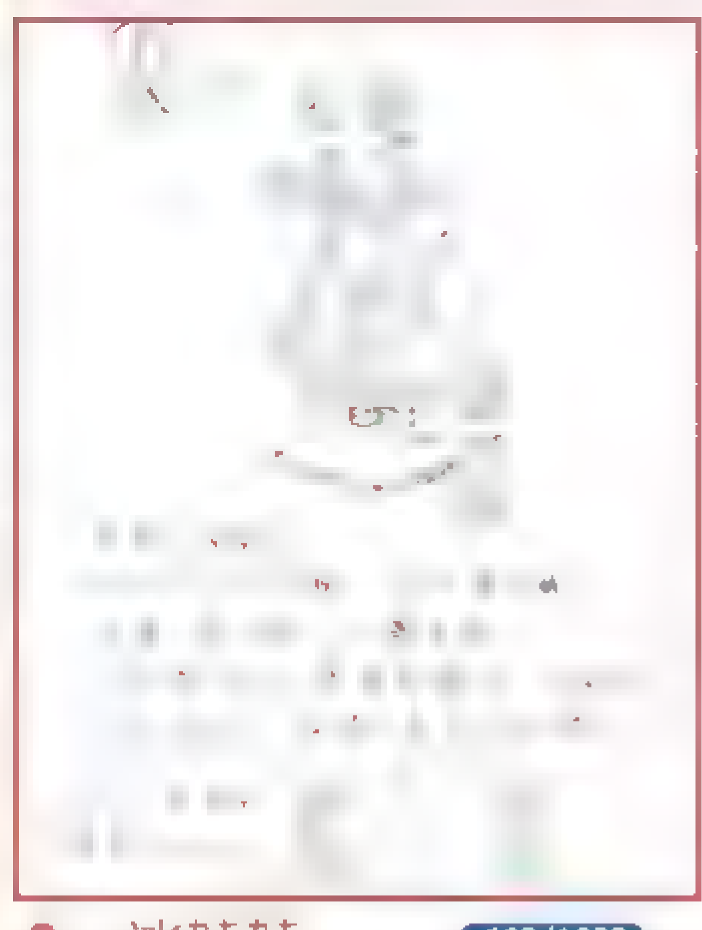
S幣公告

有些讀者在投稿時，並未附上真名，以至於我們這邊無法寄送，以下列出目前未寄發的清單，請這些畫師們趕快附上自己確實真名及地址，以"皇家畫室S幣索取"為標題，mail至spitz@unochina.com或郵寄明信片到高雄郵政18-69號信箱，否則將無法領到屬於自己的S幣歐。

159期：初雲,水藍色の橘子,修依,Alien
160期：Tian,柳生絮
161期：吃米的蟲,虹君,蟑螂,紫嵐
162期：楓,嵐
163期：Charlotte,David鋒
164期：Derekm
165期：小噗
166期：嵐　167期：羽


檸檬雪泡　10P/100S
可愛的蛇女伊絲^^，不過被打時很痛…… >_<

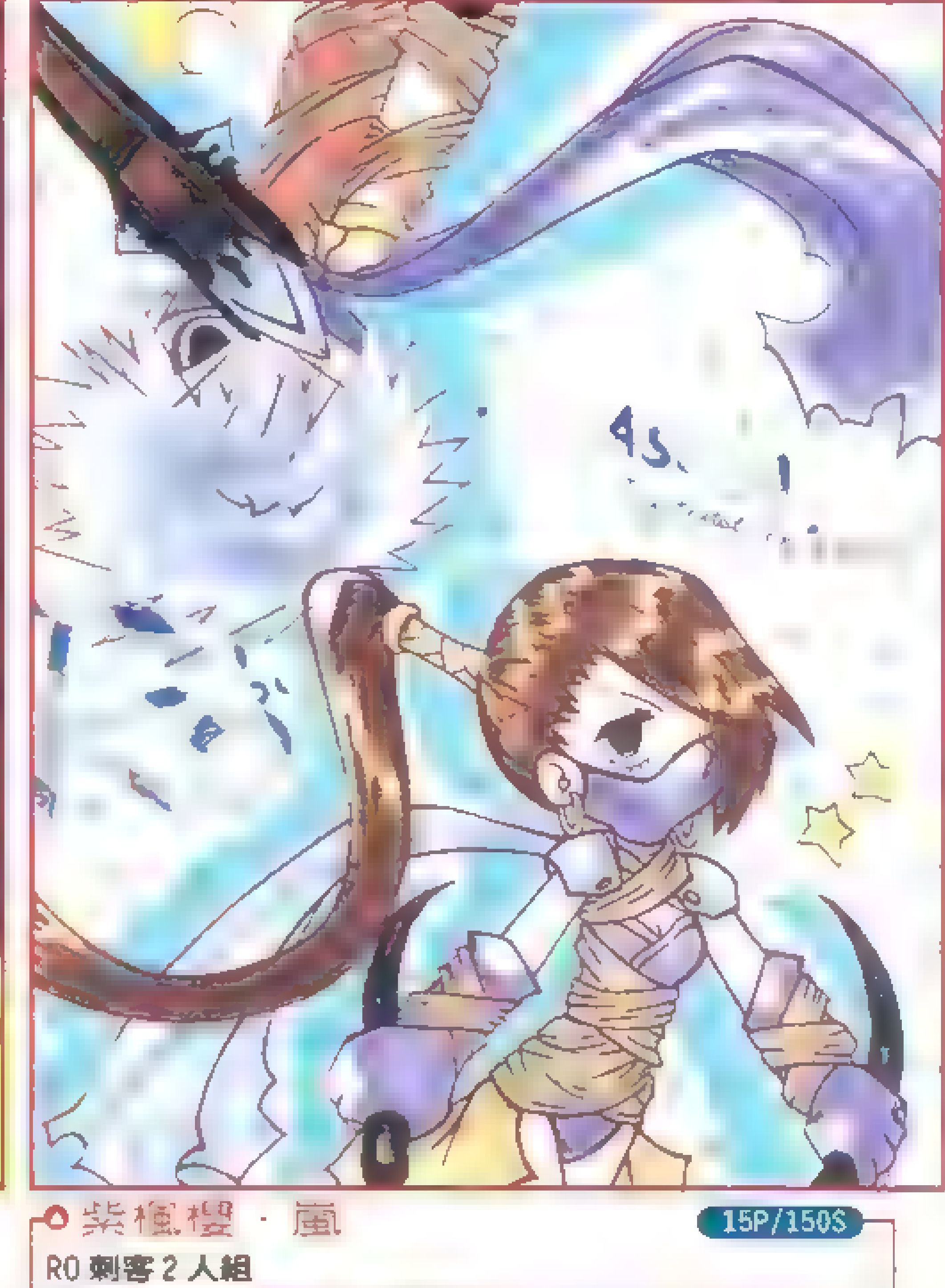

Penny　10P/100S
中國風美女^^


～冰妹妹～　10P/100S
女鐵匠的牛仔褲可是迷死不少人^^

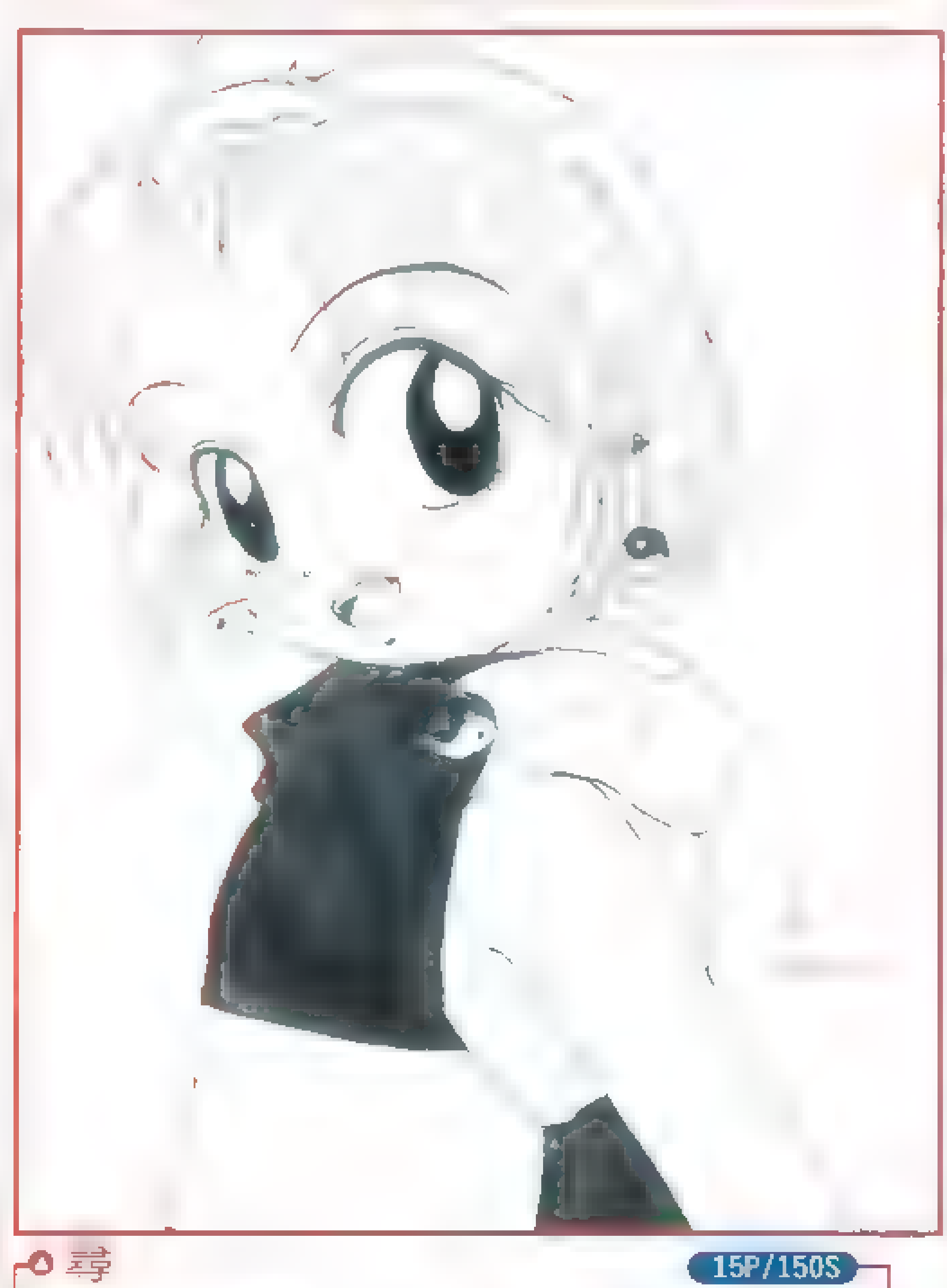

Hawk　10P/100S
有抓到金城武的神韻^^



華林 15P/150S
紫色長髮真的很適合女魔法師^^



紫楓櫻・嵐 15P/150S
RO刺客2人組



尋 15P/150S
臉頰旁的是什麼啊!?



雨絜 15P/150S
可愛的Digiko，不知道會不會有相關遊戲出現



Gisella 10P/100S
Allen 10P/100S
10P/100S
10P/100S
JS 10P/100S
10P/100S
Sarah 10P/100S
mikala 10P/100S
Tina 15P/150S
笑容滿載的蕾蕾公主
炫羽 15P/150S
美麗動人的眼鏡美女 ^^



5P/50S
ZERO
5P/50S
大頭
5P/50S
暴走曼迷
5P/50S
加油
Sawo1
5P/50S
SPRITE
15P/150S
周圍圍繞這麼多小天使啊
戴希佐
15P/150S
胸前的"圖"是代表什麼意思啊……



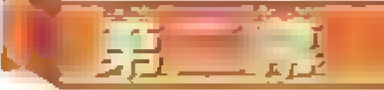
風雲online [illegible] 賈靜雯 [illegible]

第一幕

「風雲online」[illegible]，[illegible]「風雲online」[illegible]。「風雲online」[illegible]作，所以[illegible]孫耀威、[illegible]、[illegible]等天王級的[illegible]合作，玩家[illegible]體驗風雲的特色！



第二幕



這次記者會的特別來賓，是由「男人幫」雜誌票選為亞洲第一性感美女的賈靜雯擔任，宜古宜今的賈靜雯在記者會上巧扮孔慈，現場演出的劇碼叫做「風雲搶親記」，一開始有一頂大花轎由數位壯丁轎搖搖擺擺的將花轎搖進會場，賈靜雯以一襲露背的洋裝坐在花轎中出場，穿著鮮藍色超亮衣的賈靜雯從大紅花轎中現身果然是驚豔四座，姣好的身材若隱若現，不過再來所有傳媒拍照攝影亂成一團演出拍照搶人記，讓小編頭都暈了！首次代言線上遊戲的賈靜雯顯得心情特別興奮，她說這一次能代言風雲，特別用力在家中猛K風雲漫畫，就是要了解風雲中的愛恨情仇，好好的扮演孔慈這個風雲中的靈魂角色！真是好個稱職的代言人呢！



第三幕



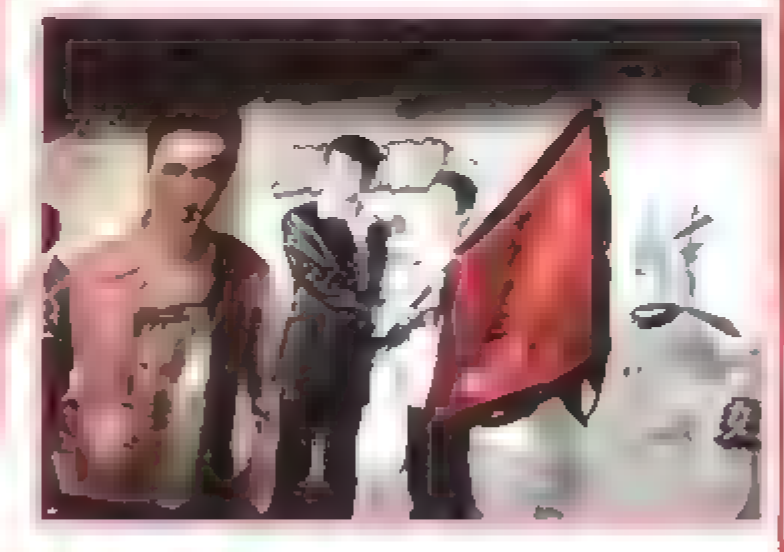
現在當代言人可不是記者會露露臉[illegible]會！所謂遊戲代言人可是負責遊戲與玩家間的最佳溝通管道喔！要是受盡心盡力的話，遊戲成績可是會[illegible]的！所以囉，賈靜雯化身孔慈在台北[illegible]用裏上也要施展個人魅力，玩家只要[illegible]風雲中的聶風或步驚雲，就可以到世貿參加「賈靜雯－孔慈招親大會」，只要賈靜雯化身的孔慈所選上的聶風或步驚雲cosplay玩家，除了能獲得值得珍藏[illegible]，還能得到「風雲三天兩夜香江遊」，不過賈靜雯可沒有陪遊喔！但是不要傷心也不要遺憾，因為獲得香江遊的朋友到香港的行程，可是可以與漫畫天王馬榮成先生一起面對面說風雲、看風雲喔！

華義天下無雙使壞上市　當紅劉文聰歡笑耍狠代言

第一幕

華義國際斥資上億、研發耗時兩年、結合兩岸三地百來位精英製作的天下無雙ONLINE，在內湖華義總部開了一場別開生面的記者會！記者會上斗大的標題寫著『劉文聰掛保證　天下無雙記者會』，因為代言人是由台灣霹靂人一劇紅片大江南北的秦楊先生，所以嚕！現場台語不懂的人可能會從頭到尾霧煞煞呢！節目一開始黃子佼先生就要求華義老大全程台語發音，平常可能 5 分鐘就結束的致詞，由於台語2266的關係，花了應該有十來分鐘吧！不過『笑』果卻是好的沒話講勒！真是爆笑不斷粉難停下來！





不要再瞪我了～劉文聰！

秦楊為天下無雙搖旗吶喊狀聲勢！

第二幕

[illegible]



主持人與劉文聰在現場搞笑了起來！

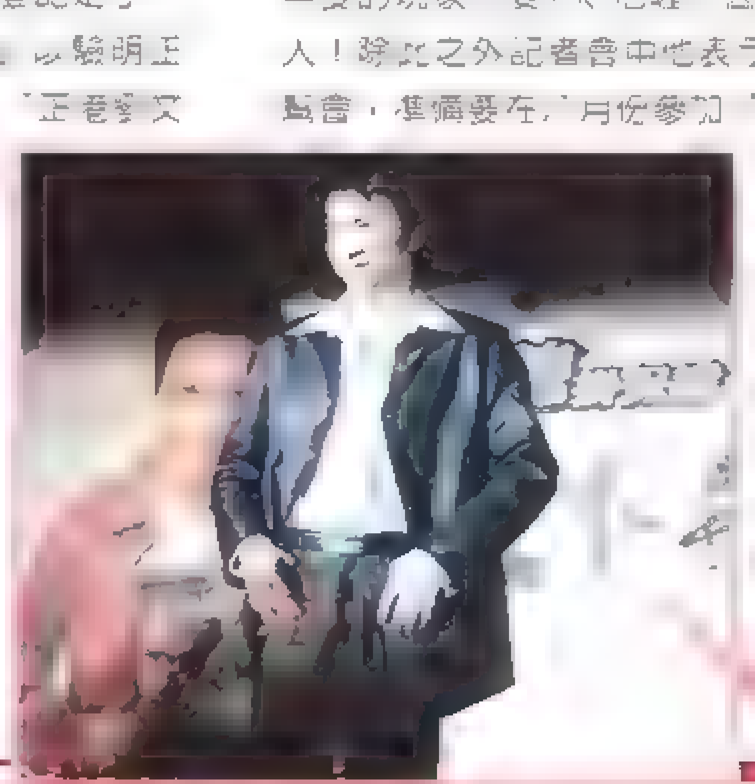
竟然敢考我台語，你這台客偉.

第三幕

代言人劉文聰表示從未接觸過線上遊戲的他，為了進一步了解「天下無雙」，就試著玩看看，不過在登錄名字的時候發現劉文聰這三個字已經被其他玩家捷足先登了，還不只如此，劇中其他主角的名字也都登記走了，所以他就改登記角色名稱為「正港劉文聰」以驗明正身，結果沒想到一試玩就上癮了！雖然現在「正港劉文聰」這個角色才練到 4、5 級@@，不過他會請助理幫他練，然後每天下班會自己抽空上去看看，所以請其他天下無雙的玩家不要PK他喔！因為「正港劉文聰」就是他本人！除此之外記者會中他表示也即將成立「正港劉文聰」幫會，準備要在六月份參加「天下無雙」的攻城計畫，到時候「正港劉文聰」幫會，若攻破帝釋天城，他準備自己貼10萬元，來犒賞幫眾，雖然不知道給的錢是台幣還是遊戲錢喔？不過喜歡劉文聰的人倒是可以鬥陣來加入他的幫會，共同來完成攻城這個大任務喔！



劉文聰將出現在天下無雙遊戲中喔！



我劉文聰笑起來也素粉親切的拉！



三國猛將出擊



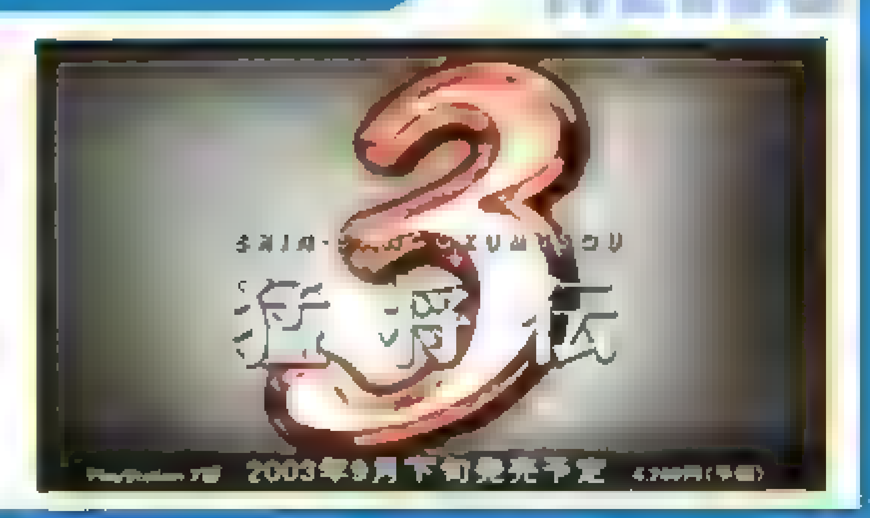
《猛將傳》正式宣佈將在9月發售

NEWS

PS2動作遊戲大作《真三國無雙3》資料片「猛將傳」將在9月下旬發售！而現在光榮的官方網站終於正式証實了這則消息！

雖然還沒公佈任何資料，但一般預計更新的內容將和2代的猛將傳類似：會加入兩三位新武將，難度也會提高，對系統的一些改良，希望原創武將的定制能更豐富。

遊戲定價4280日圓，光榮將會在7月25日正式公佈這款資料片的細節，到時將會繼續為大家追蹤報導！



浪漫到底？！

少女性玩家為主的網路遊戲《Lunentia》

韓國遊戲公司Makkoya在6月21日開放了其開發中的網路遊戲《Lunentia》的官方網站。

《Lunentia》是以3D畫畫為基礎，以明亮美麗的童話氣氛為風格的網路遊戲。曾經開發過《Series》、《Harmonia》等遊戲的Makkoya公司目前正在開發《Lunentia》中。《Lunentia》的遊戲主頁以『新鮮的浪漫史』為主題，其開放後預定每隔3日將會陸續放上遊戲大綱及背景、特色等遊戲介紹。

Makkoya公司負責人表示：「通過主頁以新鮮的浪漫史和活潑的遊戲畫面為概念，傳達給廣大女性訪問者，《Lunentia》預計在7月11日開始內部測試，為了照顧女性玩家，我們將強化遊戲中的各項機能，並把團體的便捷性做為重點來開發。」



網路遊戲症候群！

韓國網路遊戲犯罪青年居多

來自韓國網路遊戲犯罪的調查結果表明，最近經過調查顯示，利用網路遊戲犯罪的人越來越多了，按年齡區分以青年最多。在漢城警察廳搜查部發表的電腦犯罪現狀調查結果顯示，全體犯罪中網路遊戲的駭客攻擊及欺詐佔47.9%，一般欺詐佔10.7%，駭客及病毒傳播佔7.4%，個人信息侵害佔6.1%。

這個調查結果與去年比較的話，非法站點、名譽毀損、欺詐及病毒傳播等的犯罪從最高60%降到9.2%，呈現減少傾向，但是網路遊戲犯罪有50.3%的大幅增加。如果按年齡嫌疑犯比率的話，去年是少年、青年、中年，但今年到5月為止青年佔了31.4%，佔的比率最高，反而少年減少到18.6%，因此顯示原來認為網路遊戲犯罪大部分是少年的這個想法是錯誤的。

因此韓國的有關專家們分析，因為好奇心、衝動而引起犯罪的少年明顯減少了，反而在網路遊戲現金交易等財產取得上的欺詐行為增加，而實施這種犯罪行為的則以青年、中年為主。

NEWS NEWS

來場真人版的 DOA





之前報導過，TECMO將會把《DOA沙灘排球》中設計各異的泳裝製作成實物，並公開發售。目前TECMO還推出了這些比基尼系列產品的限定版。這些新公佈的比基尼泳裝是由TEAM NINJA親自設計的，並透過他們的美國網站面向全美國發售。日本方面將會發行五款泳裝，而美國方面為四款（少了Lei-Fang那套ECHO學生泳裝，因為這種泳裝對日本人比較有吸引力）。

這四套泳装是：TINA的Asterope、霞的Amaterasu、Ayane的Lamina、Hitomi的Cepheus。價格可是相當的不菲，每套售價149.99美元。TECOM目前已經在其網上專賣店販售這些泳裝，大家可以去以下網站看看：http://www.tecmogames.com/store/bikinis.asp

日式動作RPG經典再現

日本FALCOM公司正式發表了其代表作《伊蘇》系列最新作3D動作RPG《伊蘇6（YS6：The Ark of Napishtim)》。遊戲預定9月27日推出，現在在官方網站上已開始接受遊戲的預約。遊戲對應Windows98/Me/2000/XP，價格為7980日圓。



《伊蘇》是FALCOM最富盛名的RPG系列，也是日式風格RPG的經典作品，算起來該系列前作《伊蘇5》(超任SFC版)的推出至今已有8年之久，而PC平台上的前一款作品《伊蘇3》推出至今更是已有14年之久！《伊蘇6》堪稱是日式RPG玩家期待最久且期待值最高的遊戲之一。

為了紀念6代的推出，FALCOM還會推出初會限定特典《伊蘇大全集》，這個全集裡收錄了從1代至5代的PC移植版本，將會限量出貨6萬套，喜歡這個系列的玩家可不要錯過啦。



台日交流又一樁

日本FALCOM的產品在眾多玩家心中一向擁有極高的口碑，光譜正式宣佈和該公司攜手合作，首度合作將同時發行《VM JAPAN》(中文譯名未定)及其資料片《VM JAPAN～富嶽幻遊記～》。

這是一款結合高水準動畫和音樂的戰略遊戲，玩家在遊戲中扮演一位幻魔使，在遊戲中除了要召喚幻魔打倒對手，還要在戰場上爭取魔去資源，簡明易懂的規則卻有成千上萬的玩法，成為日本高人氣的暢銷佳作！故事模式中，8位角色各有不同的故事結局，此外，遊戲還提供網路模式讓玩家能找朋友捉對廝殺。

而在其資料片富嶽幻遊記，除了新增戰場地圖和「分組淘汰模式」，同時還追加了4名全新的角色，此外最令人期待的，則是安排了FALCOM名作系列的數名角色登場！光譜資訊表示，這款遊戲將在進行中文化後，於兩岸三地同步發行主程式和資料片，上市時程則定在第四季左右



詮釋遊戲裡的人生

據Hollywood Reporter的報導，Maxis的遊戲製作人及模擬遊戲『模擬人生』系列的創作者Will Wright將會和著名電視公司Fox Broadcasting Co.合作，將『模擬人生』系列搬到電視上。

可能會拍成連續劇，也可能是完全不同的東西。FOX電視負責節目的執行副總裁Mike Darnell表示：「我們的這項交易並不僅僅是隨便拿一個遊戲然後就將其搬到電視銀幕上。我們現在做的是創造新的娛樂方式。」

遊戲製作人Will Wright表示：「機器和人工智慧(AI)將會對人類造成如何的衝擊、機器人又將如何幫助我們定義自己，這在未來是一個很值得我們探討的話題。在（模擬人生）這個電視節目裡帶出這些新概念相信將能引起廣大觀眾的興趣。」

『模擬人生』系列電腦遊戲是近年來歐美遊戲市場最成功的遊戲系列之一，遊戲對人類社會的擬真程度很高，無拘無束的玩法深受電腦遊戲玩家的歡迎。

新天上碑秘技獨享包

24張密洞地圖首次曝光
所有武器道具完整呈現
[illegible]練功密技全蒐錄

全球首賣，限量發行

新 天上碑

★內含：天上碑精裝版攻略本、天上碑Q版娃娃紀念筆
內力+60陰陽仙桃神果一顆、每個帳號限購三包
隨書彩色拉頁及30～500萬碑幣刮刮樂（人人有獎喔！）

★ 8/15 起全國各大便利商店均有販售







全家遊戲網 www.pfamily.com.tw 24小時客服專線 (02)2948-9899

1003b pfamily com tw

建議售價：299元

反盜版大作戰

據消息指出，CAPCOM將開始向亞洲各國提出要求，希望能強化侵害著作權的相關法令以及販售盜版等不正當軟體業者的告發檢舉。雖然目前CAPCOM在財政獲益上狀況並不是很好，但根據亞洲CAPCOM的副社長伊藤俊一表示，關於侵犯軟體著作權的官司訴訟費成本對CAPCOM來說已經到一個難以再繼續維持下去的負擔，並表示目前不管是哪種訴訟，在最大的情況下都必須花費上100萬美金的成本開銷，而亞洲遊戲市場又因為盜版軟體的不法生產而特別陷入苦戰，市場上充斥著所有生產販售軟體的盜版品，對遊戲公司來說是個很大的傷害。因此希望藉由強化告發盜版等等的舉動，來降低CAPCOM本身在這方面的成本開銷。



遊樂器與線上的交會

最近由韓國遊戲產業開發院組織，technoblood及softbank在COEX運動場召開了「第一次韓日網路遊戲文化交流說明會」，為韓國網路遊戲進入日本打下興奮劑。

這次交流會主要以日本softbank的孫正亦代表理事和BBServe的孫泰璋理事及technoblood的劉日英代表的演講進行。首先孫正亦代表表示：「現在日本的寬頻市場規模為3千萬，2003年6月份的統計人數已經超過1千萬，這一點跟2年前韓國市場狀況相似，這將成為日本網路遊戲業新的出發點，也是網路遊戲事業發展很好的機會」。

孫正亦代表還表示：「在韓國失敗的遊戲在日本不一定失敗。在韓國成功的遊戲在日本也不一定成功。這是從韓日兩國文化差異上所帶來的。到目前為止，韓國的電影、唱片等在日本能夠持續佔據第1位的情況從未發生過。但韓國的網路遊戲在日本卻佔據了NO.1的位置。如果韓國網路遊戲能夠加入日本的風景、人物等日本文化的素材，那將會進一步受日本玩家的歡迎。」另一方面，孫正義代表的親弟弟，也就是BBServe的孫泰璋代表理事表示：「7月25日正式發布BBGames，同時BBGames將起到網關的作用。透過這一點，一些複雜的收費體制及帳號管理可以便捷許多。」

零任務展開

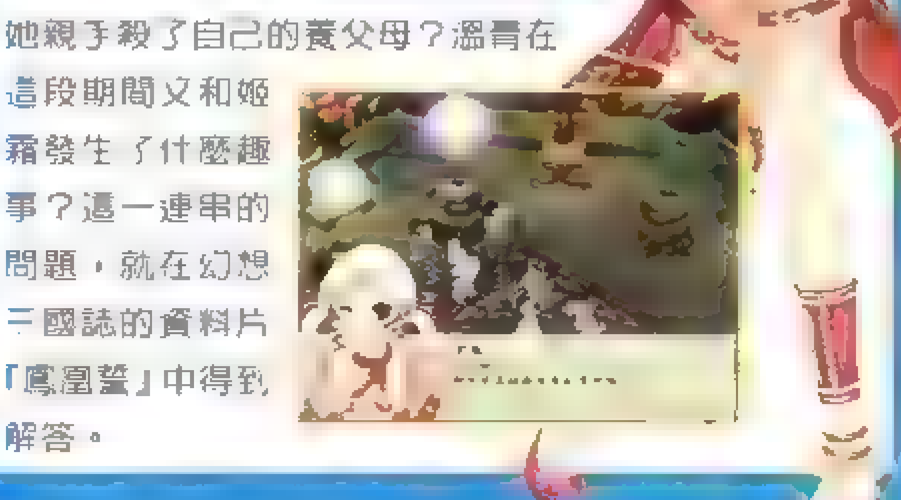
最新消息，作為全球第一大動作射擊遊戲《絕對武力》的續作，備受世人關注的《Counter Strike：Condition Zero》將有望於2003年7月17日實現全球同步發行。

作為全球期待度最高的FPS之一，《Counter Strike：Condition Zero》從公佈的那天起，就勾起了CS FANS的無限遐想。遊戲中玩家將作為反恐怖戰士，在槍林彈雨中冒險營救無辜平民，命懸一線。遊戲導入了一個新的俄國反恐戰隊——Spetznaz及一個新的恐怖組織。單人任務中加入一個有趣的訓練模式，只要你的團隊掙到了錢，就可投資於技能培訓，包括武器使用、炸彈安置拆除、狙擊技術甚至野營技能……非常便於新手玩家CS入門，同時使原來CS玩家能更快融合進《Counter Strike：Condition Zero》的世界中。



幻想三國資料片『鳳凰誓』

幻想三國誌自上市以來，受到玩家的好評，為了回饋玩家，宇峻製作了資料片『鳳凰誓』，並和幻想三國誌的攻略本合併推出，準備再讓玩家感受一次幻想三國誌的遊戲魅力。在資料片中，玩家將透過姬霜的角度看待整個幻想三國誌的故事。『鳳凰誓』的故事從許都姬軒姊弟失散時開始，玩家將扮演姬霜的角色，從另一種角度詮釋幻想三國誌。有玩過正式版的玩家一定很好奇，在姬霜脫隊的期間，是什麼原因讓她扯上了夫若宮處派的重要關係人？太陰之女又有些什麼不為人知的力量？是什麼樣的命運脅迫她親手殺了自己的養父母？還有在這段期間又和姬霜發生了什麼趣事？這一連串的問題，就在幻想三國誌的資料片『鳳凰誓』中得到解答。

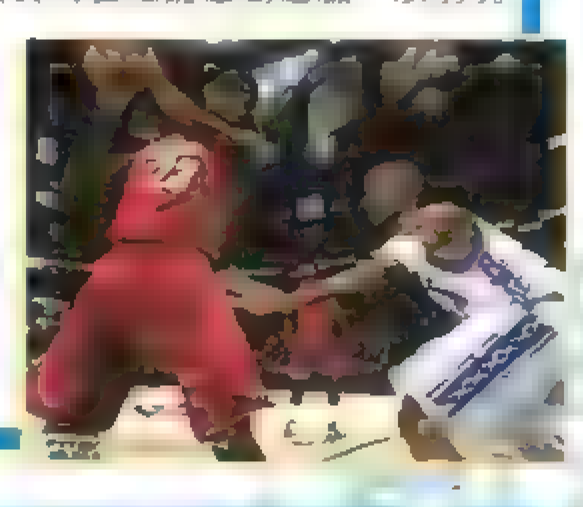


尼爾斯廣場
主題國民討論時事的聚會場所

果然是天價！

由EA預定2003年10月在臺灣跨PC、PS2以及Xbox等版本推出的人氣運動大作《NBA Live 2004》，在這次遊戲中特地將之前曾帶領校隊打進NCAA準決賽的Kirk Hinrich、今年NBA選秀探花Carmelo Anthony、ACC聯盟出色新人Chris Bosh以及近年來聲勢急速飆張的選秀狀元俄亥俄州『天才高中生』LeBron James等4名人氣球星以超過9000萬美金的費用邀請代言並在遊戲中登場。

而除了邀請代言與在遊戲中登場之外，另外美商藝電也邀請Carmelo Anthony，Kirk Hinrich與Chris Bosh幫這款《NBA Live 2004》拍攝一連串的電視廣告。其中Carmelo Anthony在接受EA SPORTS電視廣告拍攝心組訪問時，還特別提到他本人正是遊戲軟體的愛好者，他非常喜歡玩美商藝電的運動遊戲，以前玩《NBA 2003》的時候只能自己扮演其它的NBA球員，沒想到現在直接在《NBA 2004》中就可以使用自己，展示自己優秀的籃板能力，真是一件相當酷的事情！



SONY不出，誰與爭峰



荷蘭遊戲網站DGS Online披露了一個宣稱為SONY下一代遊戲主機PS3 (PLAY STATION 3)的LOGO畫面。

據稱這個LOGO是在RAMBUS/ELPIDA的記者招待會上披露出來的。ELPIDA公司已證實將為SONY生產提供PS3所需的記憶體，而這些記憶體將會使用RAMBUS授權的「黃石」(Yellowstone)技術製造。在雙方聯合召開的記者招待會上，公佈了這個由圓形和半圓形組成的PS3 LOGO。

「黃石」(Yellowstone)記憶體技術是由Rambus原創開發，授權Elpida生產的高端記憶體技術。據介紹，在這種新一代的技術下，記憶體將可在400mhz下運作，而傳輸率更可達到3.2Ghz。

但要注意的是：PS3要到2005年才會推出，因此這個提前公佈的LOGO不排除到時有變更的可能！

如虎添翼

《星海爭霸》的主創人員Rob Pardo在完成了《魔獸爭霸3：寒冰霸權》的開發工作之後，已經正式轉入負責開發《魔獸世界(World of Warcraft)》的Team協助他們工作。



Rob確認了他沒有離開Blizzard，同時他也不在北方Blizzard工作，同時他還透露會有更多的Blizzard員工在完成《寒冰霸權》項目中的工作之後轉入Team 2來加快WOW開發的進程。這對所有等待WOW的玩家來說無非是一個大好消息。





樹大招風

外掛程式侵襲韓國國寶級網路遊戲《奇蹟MU》

來自韓國網遊的消息，WEBZEN營運中的網路遊戲《奇蹟MU》在韓國地區正式推出以來，因為經常受到駭客的影響，因此一直處於很疲軟的狀態。

《MU》從內部及外部測試開始到商用化階段為止，WEBZEN公司一直想透過自己的防駭客程式，來中斷玩家們外掛程式使用，但以現在的情況來看，到目前為止還沒有明顯的成效。

目前在韓國《MU》裡使用的外掛程式主要包括自動練功的練功程式、在練功中自動撿物品的程式、可以一箭射出多發的程式、加快攻擊速度的程式等，一般的加速外掛也屢次被使用。

這些網路遊戲的外掛程式從最初的加速外掛開始，到滑鼠自動點擊等，在很多遊戲裡共同使用的外掛程式大部分被《MU》外掛開發者固化到《MU》的綜合外掛中，以功能強大這一點被指責。在《MU》主頁的留言版裡有對使用外掛程式的投訴版，但投訴者表示『就算即時投訴外掛使用者，得到處理的也很少。』



打造華人最大線上遊戲平台
7月9日全省同步發行
麻將館
消暑包
online~
加贈遊戲對戰帳號暢遊 15 日
39元
www.gamestation.com.tw
全省便利商店均有售
及各大資訊賣場
均有售
智冠科技股份有限公司
鉅崴科技有限公司
AV artisan



格鬥天王推出有變？！



據消息來源，外測中的熱門格鬥網路遊戲《格鬥天王online(KOFonline)》開發商UNOTAC最近與日本SNK PLAYMORE決裂，《格鬥天王》已經不能再使用KOF系列人物角色的名字，也就是《格鬥天王online》這個遊戲名及遊戲中所有涉及到KOF系列人物角色的名字均不能再使用。

遊戲的開發真可謂一波三折，UNOTAC在2000年就計劃開發這個網路遊戲，在2001年4月與SNK及PLAYMORE簽約開發「KOF ONLINE GAME」。UNOTAC是這個遊戲的版權所有公司，DEC提供服務器和遊戲引擎技術。《KOFonline》則由這兩家公司共同開發。當然，這兩家公司的CEO是相同的。UNOTAC曾經表示：我們有「online」KOF的全部版權。

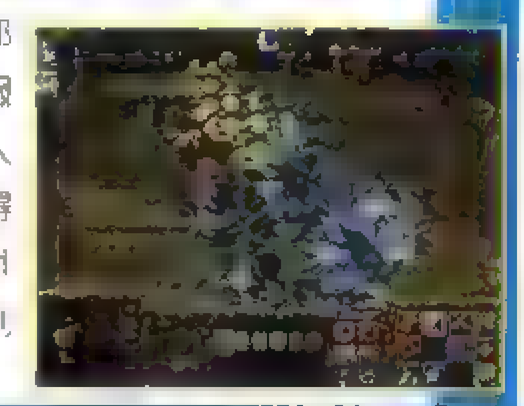
據消息透露，UNOTAC在《KOFONLINE》中已經開發的草稚京、金家藩、雷歐娜等角色的肖像可以繼續使用，但名字就不能再使用。究竟《KOFonline》的命運如何？UNOTAC又何去何從？我們會再為玩家們做進一步的報導！

動盪中的Blizzard！

據路透社美國當地是6月30日的消息報導，遊戲發行商Vivendi Universal Games證實他們的子公司(Blizzard Entertainment)幾位關鍵人物已經提出了辭職，並已離開了公司。

聲明中表示，Blizzard Entertainment北美公司的創建人Erich Schaefer、Max Schaefer、David Brevik和外界最為熟悉的副總裁Bill Roper「已從公司辭職以尋求其他發展機會。」這也意味著，此次由Blizzard公司辭職的並不止他們4人，除了這幾位高層外，應該還會包括有其他員工。

Blizzard以前曾製作過的遊戲系列包括有經典的《魔獸爭霸》系列和《暗黑破壞神》系列等等，在Vivendi Universal Games擁有的開發陣營中有著舉足輕重的作用，但母公司最近幾年的經營一直不如人意，之前已有多則關於母公司將會把遊戲部門出售以償還債務的傳聞報導。現在公司的這幾名關鍵人物的辭職，相信將會使得Blizzard和母公司商Vivendi Universal在這個關鍵的時刻處於更艱難的境地。



網路遊戲大一統

位於美國加州的TerraForge最近宣佈他們開發中的技術已經接近完成階段，這種新型的技術將使得網路遊戲的開發人員可以很方便地創作出多平台互聯的網路遊戲，不同平台的玩家都可以互相連線進行遊戲。 該技術名為「Asgard Gaming Community」目前支持的主機平台包括有PC、MAC、PS2、GameCube及PDA，依照TerraForge發佈的新聞稿表示，不同平台的玩家透過該技術就可以連接在一起，進行比賽或一起合作進行遊戲。

美國電子遊戲玩家協會(Video Game Players' Association)的總裁Sean Underwood，Sr.發言表示：「這對玩家們來說是一個很令人興奮的消息，玩家們的遊戲體驗得到了擴展，以前不可能發生的多平台互動交流也得到了實現。」這種技術的核心就在於為一款網路遊戲提供多個平台的窗口，舉例說，玩家可以先在家裡的PS2上遊玩，然後在上班的路上用PDA遊玩同一款網路遊戲，然後在上班休息期間，使用PC再遊玩同一款網路遊戲(當然前提是玩家擁有、安裝了這款網路遊戲的PS2、PDA和PC版本)，遊戲中的角色延續性和完整性也得到了很好的延續。

韓國遊戲產業大調查

網路遊戲世界第2 手機遊戲世界第3！

韓國遊戲產業開發院最近編輯發表了《2002國內遊戲產業動向》。在這份產業動向報告中，據韓國遊戲產業開發院的統計顯示，韓國去年的國內遊戲市場規模為34026億韓元(約合台幣940億元)，比前年增長了12%。其中透過網際網路下載的家庭網路遊戲市場達到了4522億韓元(約合台幣126億元)，比前年的2682億增長了69%，位列美國之後名列世界第2位。

手機遊戲的市場也達到了1004億韓元(約合台幣28億元)，比前年的358億韓元急增了180%，名列日本、美國之後排名世界第三位。此外，大型遊戲機台市場(含出口部分)大概為3778億韓元的收益，比前年減少了25%，網咖遊戲收入大概為1627億韓元，比前年降低了15%，顯示隨著韓國地區高速網路的普及，大型機台和網咖這兩個領域的市場在韓國地區已有衰退的跡象。





MAGIC BUBBLE
再造絕色風雲起
昇華魔力新世界
今夏最IN最HIGH的3D遊戲，
與你一同對抗炎炎夏日，清涼有勁。
絕色魔力球
8/8 重裝上陣
台北縣中和市中正路866之3號14樓 TEL：02-8227-6969 FAX：02-8227-6069
全省各大書局、便利商店、電腦門市、遊戲專賣店及連鎖3C電腦賣場強力販售中

移植風不斷

CAPCOM PS2遊戲大作《混亂軍團》將移植至PC！

CAPCOM宣佈於今年3月剛推出PS2版的動作RPG遊戲大作《混亂軍團(Chaos Legion)》移植到PC平台上推出，今年秋季，世界各地的玩家將可以同時目睹這款遊戲的風采。



這款遊戲的PC移植版其最大的特色就在於遊戲本身使用英文作為配音語言，而同時還會配合全世界同時發售的主題配上英語、日語、法語、德語、西班牙語、意大利語、韓語、漢語(包括簡體、繁體)八種語言的字幕。這也是日本PC遊戲史上首款同時對應8種語言的遊戲。遊戲將支援windows 98/Me/2000/XP，售價尚未定。

雖然帶有大量的RPG元素，但其實《混亂軍團》的性質將更接近動作遊戲，兩名男主角Sieg Wahrheit和他的老朋友Victor Delacroix要在大量的敵群中殺出一條血路，並能通過召喚出召喚獸軍團協助自己與邪惡的魔獸軍團作戰。



西瓜很大邊！

多家公司已著手開發PS3遊戲！

雖然現在才2003年，PS2才剛進入壯年時期，但據遊戲網站IGN的報導中指出，他們已得到消息表示一批遊戲開發商已開始著手籌備為預計將在2005年推出的PS3主機開發遊戲軟體了。

傳聞的來源很多，而且確實性也很強。在今年5月美國舉行的E3大展上，一名要求匿名的老資格英國遊戲開發人員就曾很正式地透露他們已經得到了PS3的規格大綱文件，他們將會根據這些文件進行一至兩款遊戲的早期策劃工作，因為一款遊戲的開發時間大概為1年半至2年，屆時開發的遊戲軟體正好趕及在PS3在2005年推出時同時發售。

IGN還得到消息顯示其他一些發行商也開始和開發廠商達成協議，將會為這部預定2005年發售的次世代遊戲主機開發遊戲，據透露現在已有這種協定的發行商包括有THG、Activision、Electronic Arts、Take-Two和Capcom等。

最近關於PS3的比較可信的傳聞還包括有PS3將會兼容PS2的遊戲軟體，但不兼容PS的遊戲軟體，而PS1代主機的軟體供應將會在2005年宣告終止。據稱SONY將會堅持同時支援兩部主機的市場策略

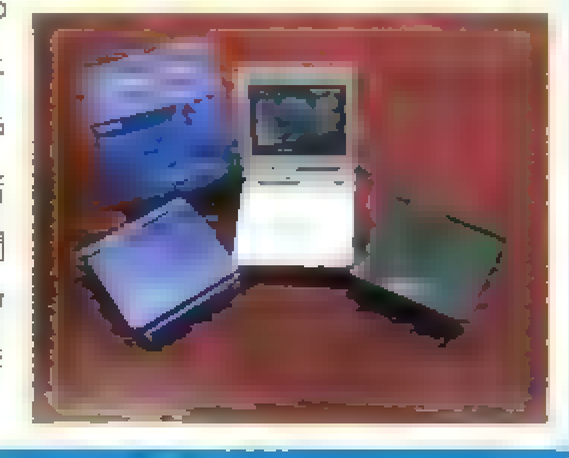
做大市場最重要！

SONY表示掌機PSP不會與GBA直接競爭

在首屆ELSPA Games Summit會議的公開演講上，SONY電子娛樂歐洲分公司(SCEE)總裁Chris Deering透露了SONY即將推出的掌機PSP遊戲軟體的大概價格。

首先，他表示PSP將會在2004年下半年推出，PSP很可能將會在世界範圍內同時發售。然後，就提到了PSP專用遊戲軟體的價格，這些軟體將會使用SONY的特殊尺寸光碟Universal Media Discs(UMD)為載體，據Deering表示，軟體內容的不同，售價將在20-50歐元(約合人民幣200元-500元)之間，但大部分都會控制在20-30歐元的範圍之內。至於通過PSP發售的電影，售價則會為大概10歐元左右。

有趣的是，和諾基亞的N-GAGE掌機類似，Deering也表示PSP主機的市場用戶和任天堂GBA主機的用戶有一定的區別，兩者並不會在市場上展開直接的競爭，相反會形成相互合作的並存關係。



美國人氣影星加持

尼可拉斯·凱吉將參與由遊戲改編的電影《Dead to Rights》演出

據Variety的情報指出，美國人氣影星尼可拉斯·凱吉將參與由遊戲改編的電影《Dead to Rights》的演出，同時他也將兼任電影的製作人一職。另外在這款電影中，也將邀請到編寫《魔鬼尖兵(Glimmer Man)》等知名人氣電影的電影編劇家Kevin Brodbin擔綱執筆，目前電影預定2004年年底推出上映，因此期待這款電影上市的玩家恐怕都還要再多等待一段時間才行。

《Dead to Rights》為去年年底由NAMCO在Xbox上推出的一款動作冒險遊戲，故事描述從監獄中逃出來，原本為一名警察的主角如何與巨大的犯罪組織挑戰的精彩劇情，對好萊塢電影而言上可說是最擅長的電影類型之一，因此相信屆時電影應該也會有精彩的表現才是。






NCSOFT
隔空對戰
TOURNAMENT
天堂百萬盟主爭霸賽，百萬神秘大獎非你莫屬
2003年7月28日中午12：00起至活動網頁報名參加
【天堂：無界擂台】百萬盟主爭霸賽，就有機會將百萬神秘
大獎A回家，只要報名就有機會得到天堂虛擬道具喔


gamania
http://www.gamania.com
天堂至尊呼之欲出，挑戰跨越伺服器的無界格鬥！
天堂三百萬玩家嗆聲，我的勝利顯得更加難能可貴，也更讓人信服。
NCSOFT
NCsoft corporation. www.ncsoft.net
Copyright © NCsoft Corporation. 1998-2003 Licensed to Gamania Digital Entertainment. All Rights Reserved
Have a good GAME!


3.0版
聖・戰・三・部・曲
斬妖除魔
7月30日 正式公開!
不思議冒險傳奇,即將展開!
揮別養寵物的時代,
「成長道具」將成為你生死與共的親密戰友!
「群魔攻城系統」挑戰末世紀殘酷異境!
$229
樂透包 $369
手氣大考驗!!
新品上市!全省超商均售!



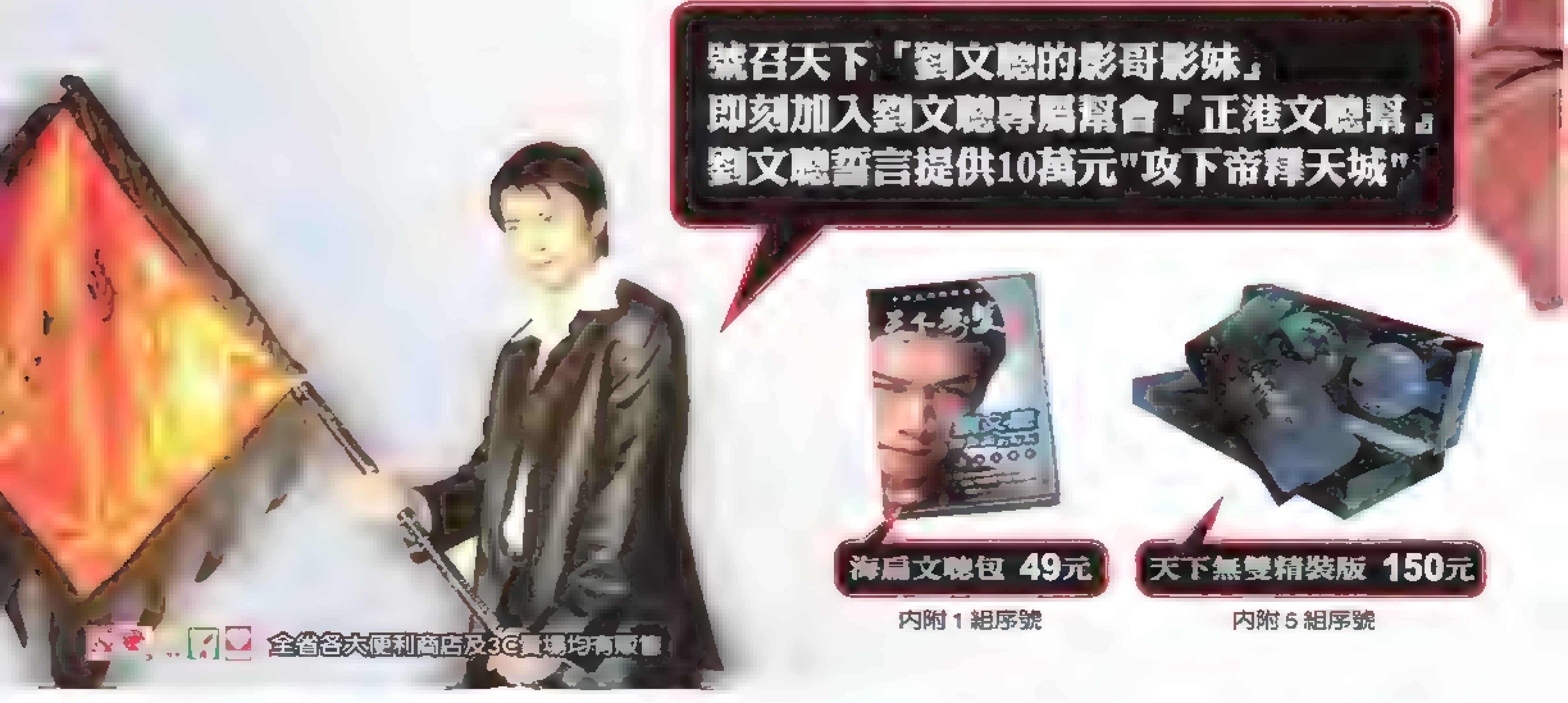
百萬獎金
寫下華義暑假四大天王產品名稱，並剪下截角貼於名信片上寄回華義國際即可參加抽獎。詳情請上華義數位娛樂網查詢
歡世
中國武俠之王
天下無雙
ELYSIUM ONLINE
你夢想成為「天下無雙」的武林第一高手嗎？馬上就到「天下無雙」體驗精彩絕倫的武俠生涯！
全3D PK之王
A3
喜愛中古幻想世紀又華麗寫實的戰鬥場面嗎？最寫實，最華麗，任務最多的「A3」絕對是你的第一選擇！
華義暑假四大天王
一次滿足各類型玩家的需求！！

華義暑假四大天王～中國武俠之王





進入天下無雙就可加入"保護"或"海扁"劉文聰的行列





中國武俠情義終極展現
天下無雙
華義暑假四大天王
中國武俠之王
全3D PK之王
休閒交友之王
『挖丟係劉文聰全省模仿大賽』7月30日於台北世貿「2003年台北電腦應用展會」數位娛樂區華義國際的攤位舉辦，決賽評選由桑楊親自評審，8月16日(六)高雄及8月23日(六)台中告會舉辦，屆時請文聰迷至華義數位娛樂官方網站www.wayi.com.tw
wayi
讓娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd
Fax.+02 5559 0075
www.wayi.com.tw



ACTOZSOFT
公開測試一個月內註冊人數突破60萬會員！
同時上線人數邁向60000高峰！
超級天后張惠妹強力推薦！
產品銷售已突破30萬套
華義暑假四大天王
天下無雙
中國武俠之王
全3D PK之王
可愛寵物之王
休閒交友之王
wayi
讓娛樂隨手可得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
Tel +02 5559 0070 Fax +02 5559 0075
+02 5559 0080
www.wayi.com.tw

華義暑假四大天王～可愛寵物之王



白狼勇士

闇靈法師

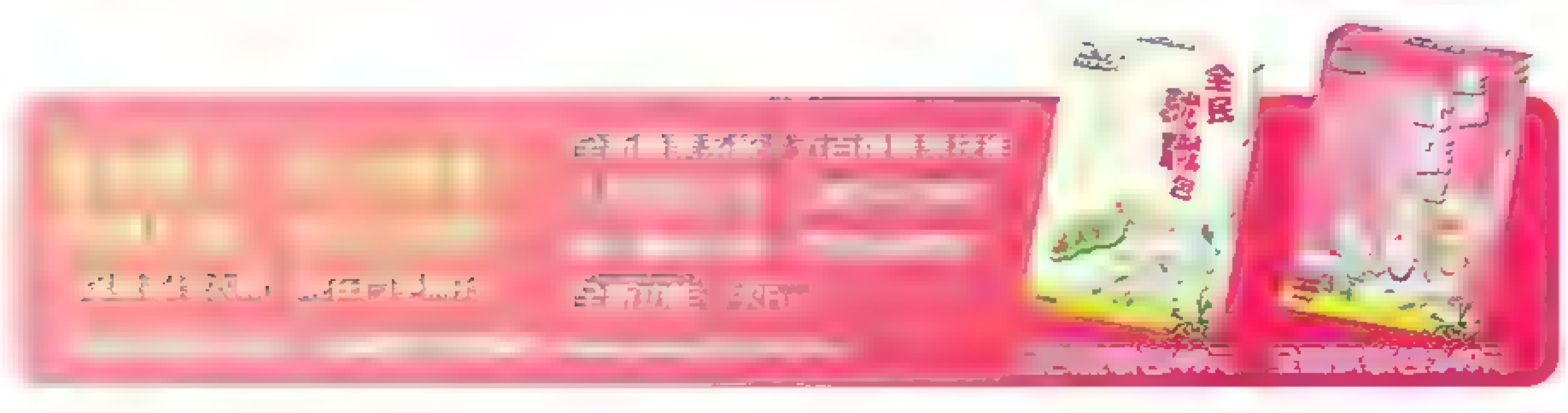
追獵者

高等職業等你來就業

百種技能 要你來炫

石器時代 為你而變







華義暑假四大天王
中國武俠之王
全3D PK之王
可愛寵物之王
AVATAR
休閒交友之王
wayi
讓 娛 樂 隨 手 可 得
華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓
Tel. +02 5559 0070 Fax. +02 5559 0075
客服專線 +02 5559 0080
客服信箱 service@wayi.com.tw
www.wayi.com.tw

華義暑假四大天王～休閒交友之王

暱稱:小郁郁

暱稱:電眼妹

暱稱:陽光情人

暱稱:野蠻情人

暱稱:小莉莉

暱稱:優優妹

✿火線聊天室預告

慾望城市每天都有火辣美眉陪你在聊天室裡哈拉。每週的主題聊天廣場會準備最精彩的特點等你體驗。

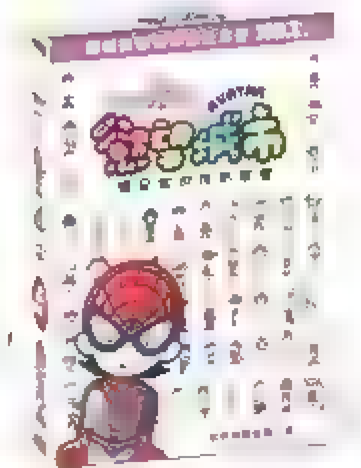
※每週勁爆話題：檳榔西施、酒店小姐、劉文聰、健身教練...等與你真槍實彈線上對談唷！！

活動詳情請見慾望城市官方網站 http://www.wayi.com.tw/noritel/



✿獨家收納

- 1張通往慾望城市的寶物光碟。
- 1張你非擁有不可的慾望城市珍藏海報。
- 100,000點虛寶，讓你輕鬆享受回饋快感！
- 12星座時尚Lucky護符說明。
- 1本你必看的精美遊戲說明書。
- 八大娛手王實用贈一套。



全省各大超商　通通有在賣






韓國最新流行替身娃娃 NO.1

尋你的替身情人

www.wayi.com.tw

啥咪?有這好康ㄟ代誌!!

慾望城市要請你吃頂級的燭光晚餐!!

你還在等什麼??

快上慾望城市官方網站,

到活動網頁票選一個和你最速配的美眉,

就有機會獲領約會證書,

並讓你跟夢中情人共享燭光晚餐!



NO.1

華義暑假四大天王

天下無雙 中國武俠之王



全3D PK之王



可愛寵物之王



休閒交友之王

wayi

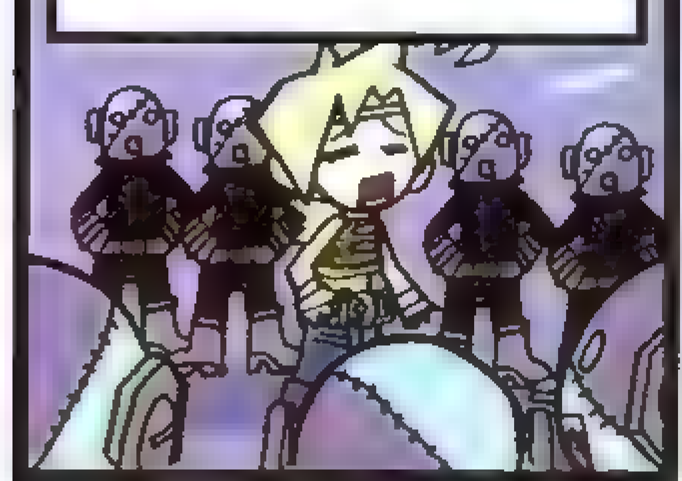
讓娛樂隨手可得

華義國際數位娛樂股份有限公司
Wayi International Digital Entertainment Co., Ltd.
台北市114內湖區堤頂大道二段407巷22號3樓
Tel. +02 5559 0070 Fax. +02 5559 0075
客服信箱 service@wayi.com.tw
客服專線 +02 5559 0080
www.wayi.com.tw


期待三年 精心製作 終於要與您見面了
勇者
泡泡龍4
7月17
官方網站：www.lonaisoft.com.tw/bobo4
更多可愛的泡泡龍登場!
現在買就送
54張不同角色
可愛撲克牌一組喔！
故事生動有趣老少咸宜
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市北區英才路396號4樓之3
TEL:(04)2310-7066 FAX:(04)2310-7068
網址:http://www.lonaisoft.com.tw
LONAISOFT
智冠科技股份有限公司



展示王國強勢石盤的展覽館

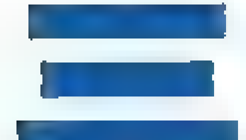














三國立志傳2




預定推出日 年 月

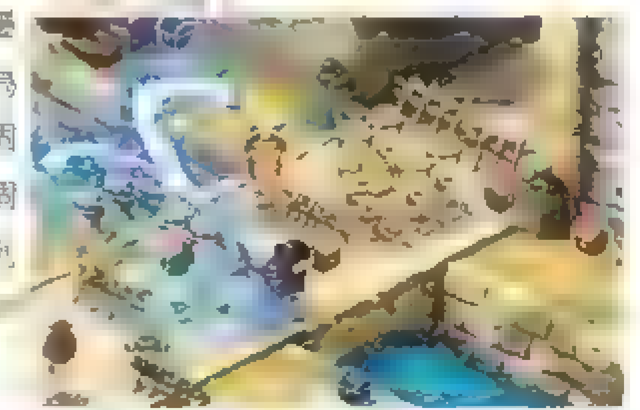
隨著暑假的到來，很快的三國立志傳2也要呈現在玩家面前了！相信對於喜歡這個遊戲國民們來說，一定是非常期待的啦！在即將上市的前夕，小尼就一次的介紹一下三國立志傳2中的一些詳細的設定，相信大家看了之後，一定能夠更加了解這個自由又可愛的遊戲喔！



人物升級自由決定 打造自己的三國武將

在「三國立志傳2」中，玩家可以自由決定遊戲人物的成長方向。人物每次升級時都會獲得升級點數，玩家可利用這些點數來升級人物的各項屬性，只要點數足夠，玩家可自由地進行分配。只要玩家願意，不但可以讓諸葛亮在前方衝鋒陷陣，還可以讓張飛在後方運籌帷幄喔！不過如果人物的成長方向能與先天的資質相互配合，這時候訓練出完美武將自然是事半功倍囉！所以雖然訓練出衝鋒陷陣的諸葛亮與運籌帷幄的張飛會有不同的樂趣，不過這種成長方向一定是要付出較多代價的。

在遊戲中，人物的資質是以各種學習力來表示，學習力越高表示人物在該項技能的學習會更有效率。舉例來說，諸葛亮的武力學習力一定是跟不上張飛，反過來說張飛的各項技謀學習力也一定遠遠不如諸葛亮！只要能掌握每個武將的各項學習力，自然就能因材施教，訓練出完美武將。不過這些學習力在遊戲中都屬於隱藏屬性，玩家無法看到。為了讓玩家更能掌握每個武將，我們特地將三個陣營的主要人物編成列表供玩家參考。



三大陣營武將學習力總整理

姓名	短兵器學習力	長兵器學習力	弓箭學習力	火計學習力	水計學習力	妖術學習力	人德學習力
劉備	77	59	27	64	26	44	45
關羽	61	91	62	41	82	28	61
張飛	73	97	52	4	13	4	1
關平	72	61	98	4	10	47	11
周倉	86	41	59	1	13	44	40
孫乾	19	1	31	74	79	83	69
劉封	33	84	68	48	57	31	64
廖化	96	54	33	20	7	22	55
黃權	54	25	86	35	7	13	54
張苞	49	94	72	58	50	8	21
徐庶	2	20	39	85	94	53	78
趙雲	95	74	73	78	39	35	50
南蠻兵	12	16	32	95	76	73	74
馬超	41	89	57	31	41	52	53
[illegible]	54	65	86	90	76	74	49

姓名	短兵器學習力	長兵器學習力	弓箭學習力	火計學習力	水計學習力	妖術學習力	人德學習力
曹操	73	22	77	82	56	65	71
郭嘉	19	1	29	93	42	83	92
典韋	91	76	84	54	18	14	29
曹仁	50	79	96	46	12	2	44
李典	26	69	70	65	58	59	68
于禁	54	72	30	58	6	54	12
曹丕	37	70	75	48	41	74	54
荀彧	4	14	24	63	59	72	89
曹彰	60	87	27	27	5	15	48
樂進	67	51	94	66	13	22	22
許褚	95	72	[illegible]	49	23	15	21
張郃	45	40	75	79	45	57	65
賈詡	19	14	23	63	87	91	58
[illegible]	72	29	46	83	56	80	46
張遼	53	86	65	88	63	72	56

姓名	短兵器學習力	長兵器學習力	弓箭學習力	火計學習力	水計學習力	妖術學習力	人德學習力
孫權	62	62	74	15	90	59	58
孫堅	97	97	56	32	79	52	19
孫策	49	49	41	5	44	50	51
甘寧	92	92	71	6	78	3	3
周瑜	64	64	47	10	36	28	58
大喬	19	1	28	33	87	72	62
小喬	12	12	43	80	72	90	68
呂蒙	31	13	28	53	69	91	49
徐盛	78	50	84	28	72	36	32
凌統	59	97	24	3	53	21	17
陸遜	2	14	57	70	71	55	85
黃蓋	77	36	71	5	96	79	40
魯肅	37	5	22	98	75	55	99
太史慈	48	88	74	20	69	34	31
周泰	95	93	61	32	60	55	46
程普	71	49	36	84	65	53	48

千變萬化關卡設計 充分考驗戰略智慧

在之前的報導中，相信讀者們已經知道三國立志傳2中，玩家不只是能選擇蜀國的關卡，也能選擇魏、吳等兩國關卡來玩遊戲。也因此在2代中關卡的設計更是比1代來的活發生動許多。以下我們就來看看這一次三國的一些有特色的關卡設計吧！



魏國

黃巾賊打劫



內容 黃巾賊前來打劫，原本態度十分配合的曹操，竟然還被百般挑釁，最後終於忍無可忍。

特色 魏國的第一個關卡，主要目的在於教學，也能夠讓玩家能夠小試身手。

攻略 雖然是第一關，卻也不能掉以輕心，最好是用圍攻的方法，個別擊破，並且讓每我方的人物能夠各昇一級，讓戰力平均成長。

[illegible]

內容 只是為了實現與天子的承諾，曹操竟然向北方霸主袁紹下了挑戰書！

特色 敵方開始出現大量的攻城器具。

攻略 官渡之戰的關卡，袁紹的實力非常雄厚，玩家只要逃到城門口就算過關，如果能夠算準敵軍人發動攻擊的距離，則可避免左上角敵人的戰鬥，但是在攻打這一關之前，若是玩家準備好充足的補給品，也不失為一個能夠快速升級的關卡。

蜀國

[illegible]

內容 顏良與文醜押送糧車回營，半路上卻被關羽誤認為黃巾賊，雙方一言不合大打出手。

特色 顏良與文醜其中一人被解決後，敵方防禦會下降。

攻略 敵方長距離攻擊的士兵非常多，所以這關要準備鐵甲車當肉盾，而這關的寶箱有非常多的傀儡錦囊，讓劉備施放傀儡錦囊的成功率會比較高。

諸葛亮加入



內容 劉備邀請諸葛亮加入蜀國，無奈卻捲入一場情務糾紛。

特色 避免讓諸葛亮被人攻擊致死

攻略 一開始要先盡量利用諸葛亮身上的法術攻擊左邊的藤甲兵，並算好距離，先不要進入巫師的戰鬥範圍內，而最後剩下一個敵人時，也要記得先拿完所有的寶物，因為這關的寶物都很不錯喔！

吳國

火燒藤甲兵

內容 孟獲因生氣孫家不顧道義，將自己的行蹤出賣，所以斷絕和孫家的外交同盟，為了安定南方，只有攻打孟獲。

特色 蠻王孟獲向烏戈國借來藤甲兵，藤甲兵身穿藤甲，刀劍不能傷軍只能利用火攻來對付藤甲兵。

攻略 藤甲兵對物理攻擊的防禦力相當高，半是對於火系法術的攻擊卻相當的脆弱，所以建議這關用祝融砲來幫忙。

[illegible]

內容 孫堅發現玉璽，想偷偷帶回江東，可惜被袁術知道密告袁紹，袁紹派出顏良文醜前往攔截。

特色 想辦法以微弱的兵力，護送孫堅到左上方的出口。

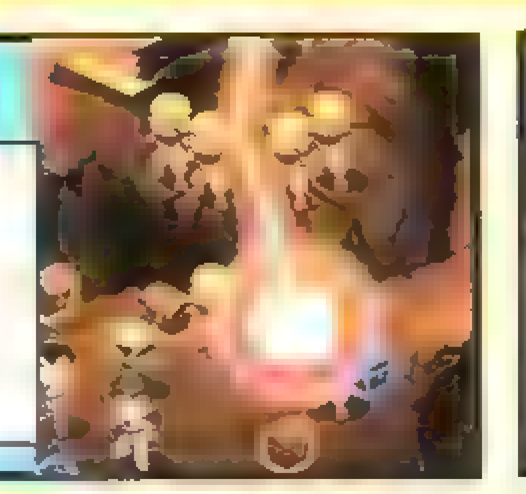
攻略 這關幾乎都是短兵器的天下，殺傷力非常可怕，唯有派一個人先把左下方的士兵一個一個引到起始點，分別解決後，打開一條通路，才能讓孫堅平安撤離。而這關的敵人對法術的防禦力普遍偏低，可以配合使用法術的人來攻略這關。

相生相剋計謀設計 光彩奪目畫面曝光

相信玩過1代的玩家都知道，在三國立志傳中，人物所擁有的計謀，可說是在戰場中絕對決定勝負的最重要因素。在二代中不僅增加了許多新的人物計謀技能，而且在畫面上更是比之前代要更為炫麗，一下我們就搶先來看看在遊戲中這些光彩奪目的計謀施展畫面吧！

火雷計

計略屬性：火計
攻擊距離：1
攻擊範圍：1*1
攻擊效果：45-480



火弩計

計略屬性：火計
攻擊距離：7
攻擊範圍：1*1
攻擊效果：20-230



火爆計

計略屬性：火計
攻擊距離：0
攻擊範圍：3*3
攻擊效果：40-390



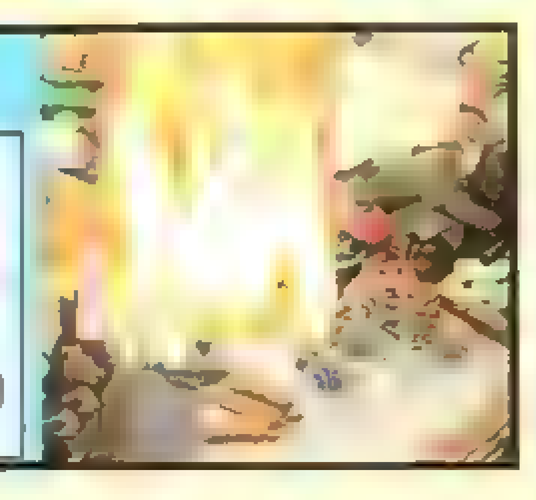
火石計

計略屬性：火計
攻擊距離：5
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：25-260



燒夷計

計略屬性：火計
攻擊距離：4
攻擊範圍：1*1
攻擊效果：30-320
（20%機率燒毀裝備物品



雷雨計

計略屬性：水計
攻擊距離：5
攻擊範圍：1*1
攻擊效果：10-105



水龍計

計略屬性：水計
攻擊距離：3
攻擊範圍：1*1
攻擊效果：40-420



寒冰雹

計略屬性：水計
攻擊距離：2
攻擊範圍：3*3
攻擊效果：35-370



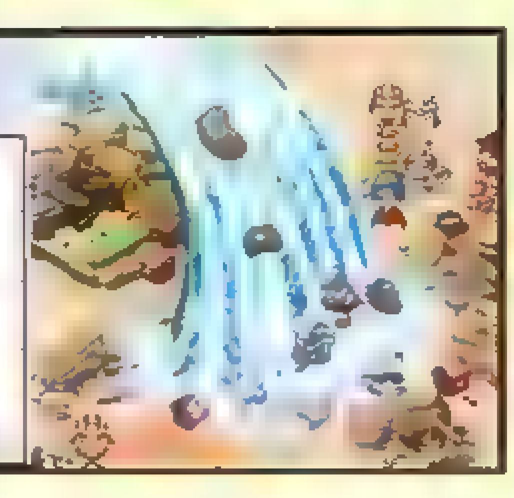
洪水陣

計略屬性：水計
攻擊距離：4
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：25-260



潰堤計

計略屬性：水計
攻擊距離：5
攻擊範圍：3*3
攻擊效果：30-320
10%機率沖走背包物品



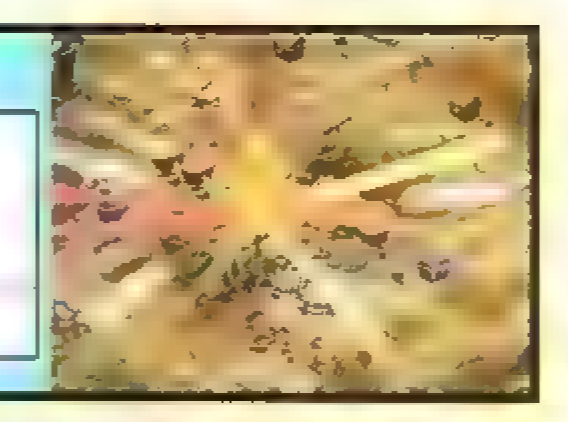
迷魂劍

計略屬性：巫術
攻擊距離：3
攻擊範圍：1*1
攻擊效果：昏迷



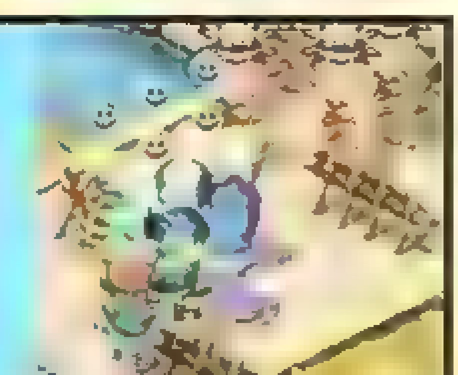
奪魄槍

計略屬性：巫術
攻擊距離：7
攻擊範圍：
攻擊效果：混亂



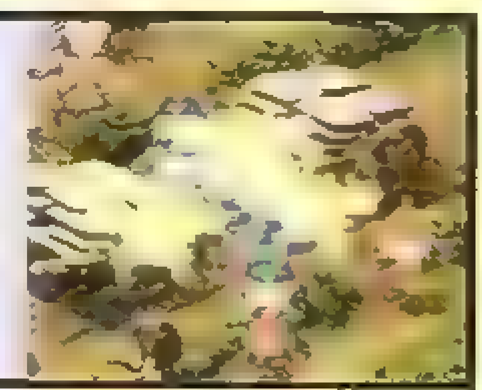
百毒霧

計略屬性：巫術
攻擊距離：7
攻擊範圍：3*3
攻擊效果：中毒



醉人蜂

計略屬性：巫術
攻擊距離：5
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：癱瘓



回神術

計略屬性：巫術
攻擊距離：6
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：解除混亂



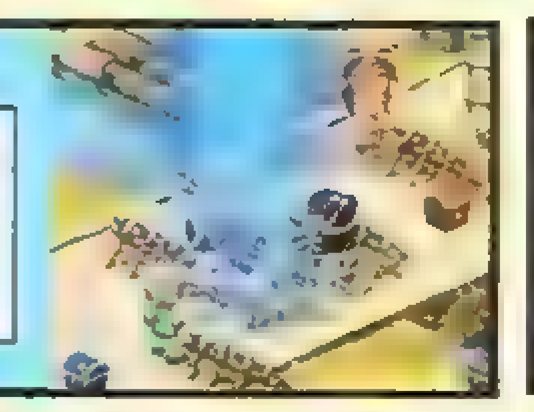
喚醒術

計略屬性：巫術
攻擊距離：6
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：解除昏迷



醫療術

計略屬性：人術
攻擊距離：6
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：治療



鼓舞術

計略屬性：人術
攻擊距離：6
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：提昇我方武力



威嚇術

計略屬性：人術
攻擊距離：6
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：降低敵方武力



放火技

計略屬性：特殊
攻擊距離：4
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：施放火苗



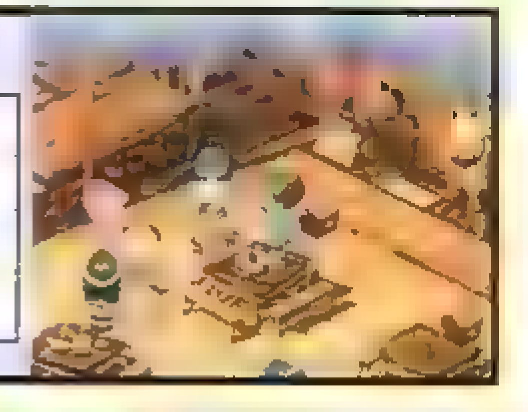
變天技

計略屬性：特殊
攻擊距離：無
攻擊範圍：無
攻擊效果：改變天氣



變風技

計略屬性：特殊
攻擊距離：無
攻擊範圍：無
攻擊效果：改變風向



陷阱技

計略屬性：特殊
攻擊距離：4
攻擊範圍：5*5
攻擊效果：設置陷阱

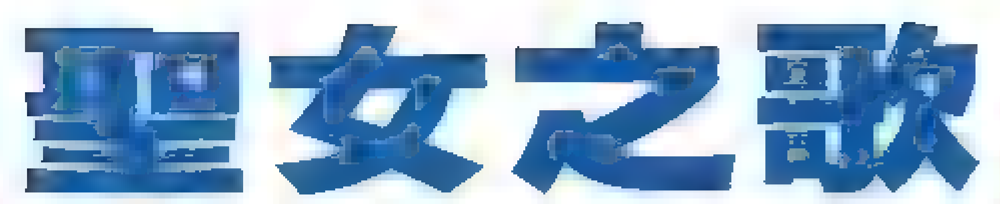


傀儡技

計略屬性：特殊
攻擊距離：4
攻擊範圍：1*1
攻擊效果：召喚傀儡







經過長時間的製作及測試，聖女2終於要在暑假期間推出了！對喜愛聖女的國民們來說，這真是一大福音啊！聖女2的整個劇情架構幾乎是聖女1的4倍以上，而製作公司在測試及除BUG方面，更是花了許久的時間及心力，以求能夠讓遊戲完美的來到玩家手上。在即將上市的前夕，我們就來看看完成後的聖女2在戰鬥方面的終極設計，以及從未曝光的精靈坊吧！

聖女2精進的 戰鬥系統

聖女之歌２的戰鬥系統在製作小組精心的研製下，參酌玩家多方的建議，強化許多便捷的指令，同時簡化了操作的流程。例如增加熱鍵、九宮格鍵盤操作模式、包含防禦的自動攻擊ＡＩ、流暢的過場演出、戰鬥中換人的機制等等，無一不是體貼玩家的友善設定。



戰鬥時可自由決定陣行及人員調配

相較於隊員數始終保持在三人左右的前作，聖女之歌2最多可有7名角色加入隊伍，但由於只能容許四名隊員參與戰鬥，因此加入了換人的指令，以便在作戰中更換隊友。當玩家面對不同屬性組合的怪物族群時，就可以挑選合適的隊友應戰，達到攻守兼備的效果，如果隊友受傷瀕死，也可以用其他隊友替代。


精彩的動畫圖，非常的吸引人！

人性化戰鬥介面 操控簡單明瞭

聖女2的戰鬥系統依然保留了前代的最大特色，除了擁有策略性要素的戰棋配置盤，還有可安排集體合擊的時間格，此外介面也有重大的改革。早先採用的十字鍵操作模式，在試玩版推出後獲得極大的迴響，隨後又在多方的改良建議下，轉變為更便捷的九宮格（數字鍵盤）操作模式。當然滑鼠操作依然健在。當玩家輕點滑鼠左鍵時，會出現新型態的戰鬥選單，透過熱鍵的操作，可以更快速的方式下達指令。同時在敵我角色的判別上，製作群也展示其用心。在顯示敵我雙方位置的棋盤上，以黃色菱形代表敵人，其他顏色則是我方隊員，其中較大的菱形代表魔王，小的則是威力較次一等的對手。



當玩家下達物品、魔法、特技各項指令後，所有行動都會自動顯示在螢幕下方的時間格內，不需要再經歷前作點選時間格下達指令的繁瑣過程。因此只要專注於指令的下達，配合諸如重複上個動作、重複所有隊員上個動作等熱鍵，再搭配自動攻擊模式，就可以痛快地圍毆敵人。如果玩家對於目前的配置並不滿意，還可以下達隊員移動或換人的指令，甚至可以取消先前下達的指令。儘管戰鬥系統採取半即時模式，下達指令的階段，時間還是暫停的，因此可以游刃有餘地觀看戰況，採用各種戰術應對敵人，整體戰鬥系統的運用可說相當靈活。

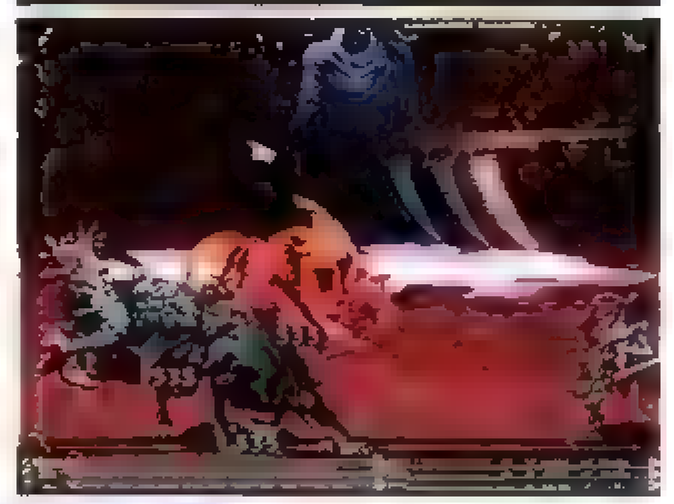
精進的AI系統 多變的陣行運用



二代在敵方角色的AI設定上也比前作更為精細，二代中怪物能夠自動判別我方的強弱、屬性及補血、聯合的動作，這樣的改變雖然提高了戰鬥的刺激感，但面對不同屬性組合的怪物族群時，建議玩者善用交換隊員的設計，挑選足以克敵的隊員，在適當的時機出場應戰，達到攻守兼備的效果，才不會覺得太過吃力。

與前作相同的，當玩家選擇魔法或特技後，都必須選擇影響範圍，由於影響範圍的型態相當多樣化，因此配置隊伍的陣型前必須仔細觀察敵人種類的組合，才能流暢地運用各種戰術。續作中關於魔法與特技的影響範圍共有12種型態，其中部分攻擊的招式還有所謂的穿透性，會連帶影響到後排的敵人。當然敵人也擁有穿透攻擊的能力，因此必須考慮將忍倫這種肉搏型戰士配置在前排以承受較多的打擊，藉此保護後方的伙伴。但若面對擁有廣範圍攻擊能力的敵人，卻採取補血方便的緊密陣形，反而可能導致隊伍全軍覆沒。因此針對不同攻擊範圍的敵人，擬定不同的戰術與陣形配置，是極為重要的。

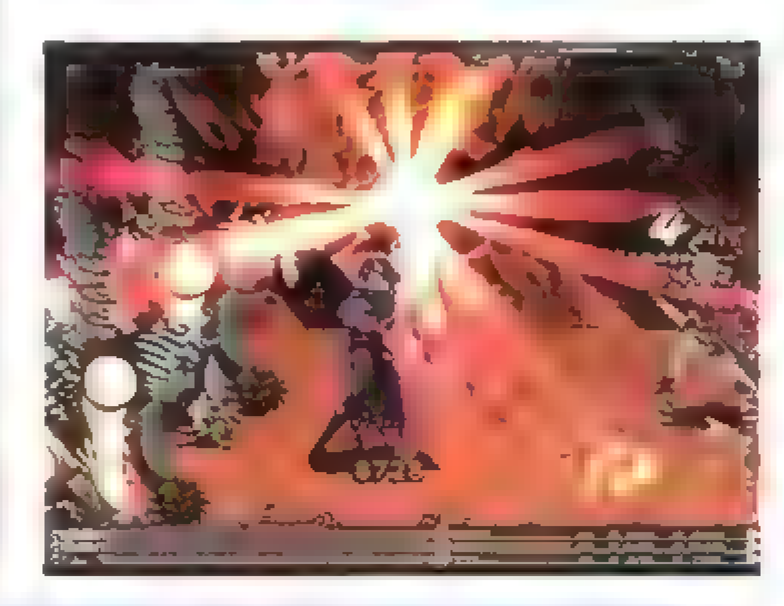




靈活運用戰術 充分體會戰鬥樂趣

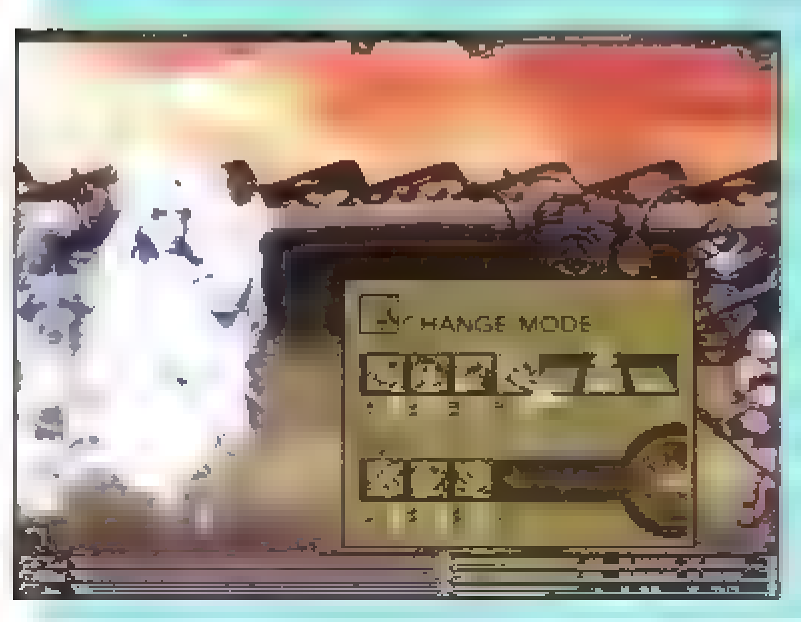


而隨著遊戲的進行，戰鬥的挑戰性也會隨之提升，例如容易遭到夾擊便是一個最好的例子，在這樣的窘境下，玩家當務之急就是優先處理最棘手的敵人，或考慮先行解決一側的敵人，再回過頭來專心對付威脅性較低的對象。當然，如果敵人的組合屬於戰士與魔法師混合型，或對立屬性的相容型，戰術的運用就會更為複雜。例如當敵群中同時出現水與火這種屬性相對的組合型態時，就代表施展大範圍相對魔法的結果，將使得其中與該魔法同屬性的敵人受惠，如此一來，耗費較多MP與SP值的廣範圍攻擊效益將大打折扣，反而不如採取各個擊破的戰術為宜。像這樣必須針對敵人組合採取因應對策的玩法，正是聖女之歌二代耐人尋味的地方。



自由選擇戰鬥角色 武器裝備多樣選擇

另外由於劇情的安排，隊伍最多可以容納七個隊友，自然可以透過換人的方式，應對不同形勢的戰局。尤其是在頭目戰中，一旦隊友無法有效支撐戰局，就必須當機立斷，考量換人的可能性。畢竟首次與頭目交戰時，玩家大多無法預料對方的屬性與攻擊模式，現有的戰鬥人員組合是否得宜，便有賴換場的應變。



順便一提的是，武器裝備的調整也是戰鬥前置作業的重要一環，除了能夠在商店購得的一般武器以外，二代的世界設定中還安排了諸神裝備，不但可以強化攻防能力，還具有豐富的抗魔法屬性，如果能夠取得這些神兵利器，對於玩家而言，不啻如虎添翼。只是這些強力的裝備是無法購得的，詳細請參看接下來的精彩攻略介紹。

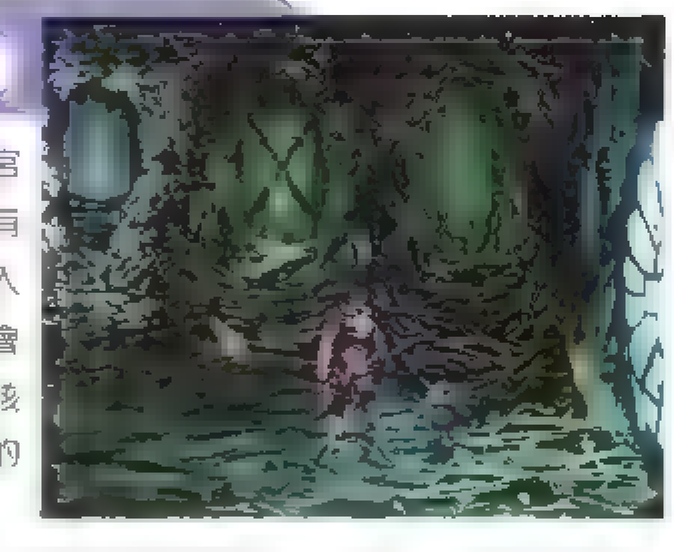


精靈坊大揭密 充滿神秘的體驗

「只聞樓梯響，不見人下來。」用這句話來形容被聖女之歌2製作小組列為最高機密之一的「精靈坊」，應該是最恰當不過的了。雖然前作中的精靈坊只留給玩家驚鴻一瞥的印象，離開精靈坊時精靈長老語帶玄機的話語，卻也成了這個神秘地域於續作再次登場的伏筆。由於精靈坊位於封閉的魔法空間，



玩家必須利用途中取得的特定事件物品，才能啟動魔法空間之鑰～紅晶石，傳送至精靈坊的圖騰柱前。紅晶石位於特定區域，從第五章開始登場，其中約莫半數出現在敵人出沒的迷宮裡。綜觀全部章節共有八個入口，從不同的入口前往精靈坊時，都會啟動新的訊息，因此該地域可視為特定訊息的開放中心。



在二代的設定中，精靈坊具備著兩大功能。一個是玩家們關切的魔法學習機制，另一個就是企劃設定的秘密武器～諸神裝備交換系統。為了有別於前作學習魔法的訊息過於分散的做法，續作特地把所有關於魔法的情報全部歸納在精靈坊中。至於諸神裝備，就是北歐神話中的諸神愛用的武器與護具，玩家必須取得足夠換取的物品，才能交換這些強力的裝備，接下來就為大家深入解說。

精靈坊魔法學習機制

精靈謎語學習符石組合



前文曾提到由不同入口前往精靈坊，會啟動不同的訊息，魔法學習的機制就是建立在這樣的模式下。首先玩家必須同精靈們交談，透過他們釋放的信息，瞭解魔法石的組合口訣。有些精靈會以謎語的方式透露，有些則是分享自己組合魔法的經驗。大致說來，對白所透露的魔法，就代表玩家可於該章節學會的法術，因此在各章節取得新的符石時，不妨試着依照線索合成看看。

困難學習終極魔法



在組合魔法石方面，依舊採取前作的系統，最多可利用4顆符石合成，但是這樣的組合方式只適用於上層魔法為上的三種類魔法。最高等級的六種終極奧義魔法是無法透過魔法石組合成的，因為合成所需的符石數高達5顆，當收集所有符石的目標即將完成的前後，可以試着前去探訪精靈長老，他會告知目前可以學習哪些終極魔法。

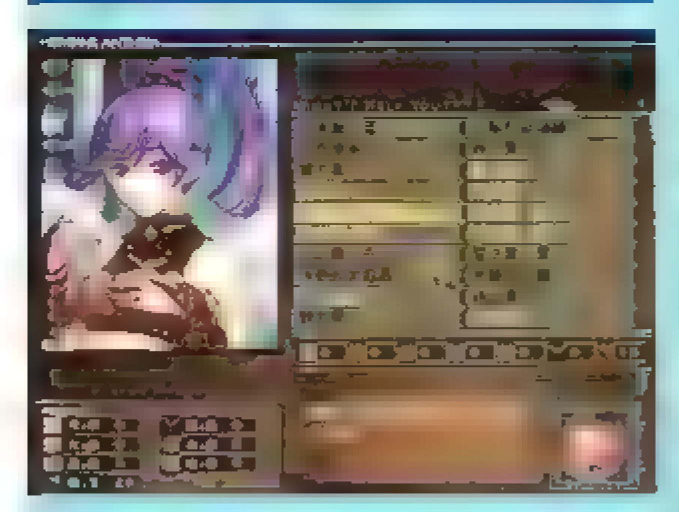
交換中心收集完整符石



可是這麼一來，可能有玩家會發出不平之聲了！原來有不少玩家在前作中漏拿了一些符石，這麼一來不就沒有辦法學習終極魔法了嗎？其實這點製作小組也已經料想到，所以特地將可能遺漏的符石，集中在精靈坊的交換中心～雅修娜的店，這裡不但可以交換諸神裝備，還可以換取缺少的符石呢。

精靈坊諸神裝備交換系統

收集屬性元素交換寶物



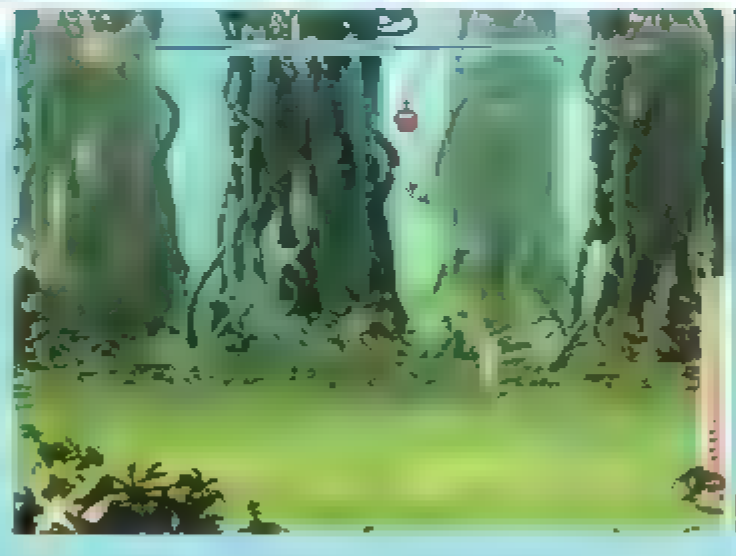
現在大家應該很好奇吧，到底寶物交換系統是怎麼運作的？戰鬥勝利後取得戰利品，可說是天經地義的事，除了取得金錢以外，當然也有機會獲得敵人留下的裝備或物品，遊戲的設定還增設了一種無法換取金錢的物品～屬性元素。什麼是屬性元素呢？除了無屬性的敵人以外，敵人共可區分為地水風火光闇這六種屬性，擊敗某些特定敵人時，對方會在一定機率下遺留地之素、光之素…等六種屬性元素，這些就是寶物交換系統所需的交易品。除了戰鬥後取得的途徑以外，尚有寶箱等其他管道可取得，還有精靈坊的時空門小遊戲也是其中之一。



交換中心增加收集樂趣

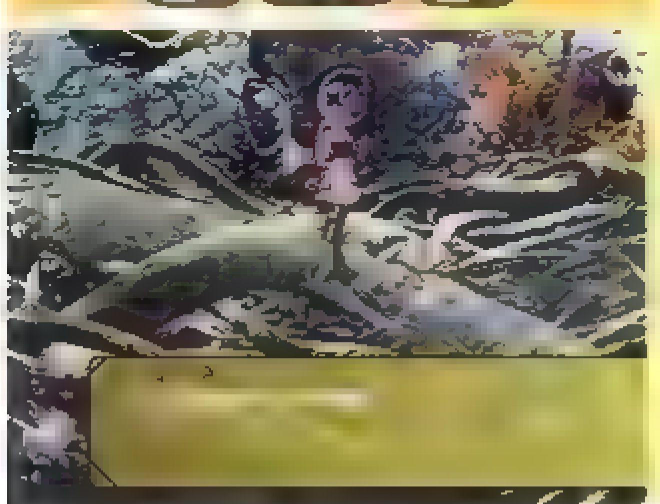
身為寶物交換中心的雅修娜的店，會不斷地依照各章節的啟動，開放新的交換內容。交換的物品包括可能學習的魔法石、可永久增強屬性的各類強化果，及擁有抗魔法屬性的諸神裝備。因此不論玩家是否取得足夠的屬性元素，都可以前去察看目前開放的物品，瞭解交換魔法石與諸神裝備所需的元素種類與數量。不過後期登場的部分諸神裝備，除了需要足夠的屬性元素以外，還需要特定寶物才能交換，也只有在玩家取得特定寶物時，這些裝備才會顯示在交易欄中，看來想收集所有裝備還是有其難度的。

透過小遊戲收集翠之玉





一般說來，翡之玉可經由事件或寶箱取得，透過戰勝途徑取得的機會並不多，其主要的管道在於時空門小遊戲。時空門位於精靈坊的溫泉區，設有不歸林、無盡海兩個小遊戲，由於沒有勝負的概念，只要在遊戲限定的時間內，盡全力取得換取翡之玉所需的物件，最後物件數量會在遊戲結束後自動換算為翡之玉。然而時空門不是隨時都會開啟的，經由一次入口前來精靈坊時，只有一次機會可以進行時空門」遊戲，如果整個世界只有八個入口，就表示只有八次機會。



密碼盤小遊戲



最後要介紹的，就是精靈村的密碼盤」遊戲了。精靈坊的密碼盤與遊戲過關的條件並無直接的關連，主要是做為取得特殊寶物的管道而已。當然玩家得設法破解密碼盤，才能獲得這些贈品。喔、對了！差點忘了說明一件很重要的事情，那就是…當精靈長老告知玩家可以學習終極魔法時，就會啟動捉迷藏小遊戲。是的！那些傳授魔法的精靈全躲了起來，必須透過平日從精靈坊取得的小道消息，才能知道他們的藏身之處。不僅如此，精靈坊還隱藏了許多秘密，例如會突然現身給人好處的巨大精靈、專門幫長老抓蹺課學生的飛毛腿精靈、還有身上有特定物品就會換好處給你的貪財精靈。如果想知道這一切，就不能遺漏任何來自此地的訊息，別忘了，平凡無奇的地方往往是啓人疑竇的關鍵喔！



倚天屠龍記

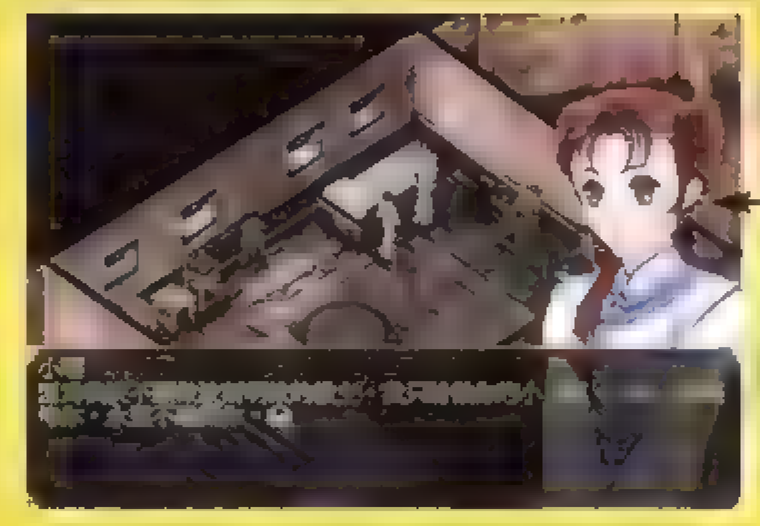
研究製作所：智冠科技　販賣代理商：智冠科技
遊戲類型：角色扮演　記憶需求：[illegible]

預定推出日
年
未定月

智冠科技繼1994年的《倚天屠龍記》、1999年的《新倚天屠龍記》之後，再度推出以金庸原著「倚天屠龍記」改編的新遊戲，不過其名稱還是叫《倚天屠龍記》……汗（話說本來的企劃案是要叫《真．倚天屠龍記》，聽來感覺還不錯），而這次的製作班底是延續當年《新倚天屠龍記》的班底，想必會把當初的缺點加以改進，並加入最新RPG的特色在遊戲中，請玩家、書迷們敬請期待了！

忠於原著的遊戲內容

這次的《倚天屠龍記》在遊戲內容方面，可以說是完整的將金庸大師的原著融入到遊戲中，讓不曾看過原著小說的玩家可以藉由扮演主角「張無忌」的角色，來了解整部「倚天屠龍記」的內容，而看過原著小說的玩家，也可以透過遊戲，來體驗書中主角「張無忌」的峰迴路轉，在光明頂力抗六派，或是在萬安寺擊敗玄冥二老等高手，也可以在屠獅大會上大展雄風，奪得天下第一的名號。而主角與四個女主角間的情愛糾葛，更是遊戲中所強力要表現的一環，在殷離、小昭、趙敏、周芷若四位美女的環繞下，身為主角的玩家，該如何去做抉擇呢？而最終又會跟哪位女主角在一起，都是值得玩家去尋找的答案。



當小昭要與張無忌分離時，真是令人感動

在遊戲中，除了完整忠實的呈現小說原著風貌外，製作小組還加入了許多種不同的任務，來豐富整個遊戲的世界觀，讓玩家在主線劇情外，也能在不同的任務事件中，得到不同的樂趣。在遊戲中，許多夢幻般的武器或防具，也都要靠玩家解開了特殊的事件任務後，才有機會可以獲得。

自由的屬性設定

在遊戲中，玩家所扮演的主角張無忌，每當升級後，便會有5點的人物屬性點數可以讓玩家自由的分配在體力、敏捷、力量等三種人物屬性上。而玩家如何在人物屬性點數上分配，也決定了由玩家所扮演的張無忌，會是個如何獨特的張無忌。在人物屬性裡，體力是決定生命值高低的主要因素，力量則是決定玩家攻擊力大小的關鍵，如果玩家想要讓敵人連邊都摸不到你，那麼加在敏捷這屬性上的人物屬性點數就不能太過於吝嗇。所以，在不同玩家操控下的張無忌，便可以有各種多變不同的風貌。而在這三種人物屬性之外，玩家升級時，還能獲得10點的「氣」，而氣的功用是用來打通全身的經脈，以增強玩家的內力。有了強大深厚的內力當後盾，在戰場上，玩家才可以盡情的發揮各種武功招式的威力。



當劇情進展到關鍵時期，將會以動畫來串場，此場景為萬安寺大火

倚天屠龍記 人物介紹

張無忌

武當五俠張翠山之子，明教第三十四代教主，天下抗元義軍首領。身兼九陽神功、乾坤大挪移、太極劍法、太極拳法等武功於一身，其武功之高強，除一代宗師張三丰外，幾乎找不到敵手。只可惜最後中朱元璋之計，黯然將教主之位讓予他人，從此歸隱山林。



[illegible]



聰明多智，秀麗無雙，手下無數能人異士，意圖將整個中原武林勢力打倒剷除的蒙古郡主。不料在與張無忌初次交手過後，一縷芳心從此便繫在張無忌身上，最後甚至不惜叛國離家，只求與張無忌長相廝守。最後終於如願以償，與張無忌一同退隱山林，有情人終成眷屬。

[illegible]



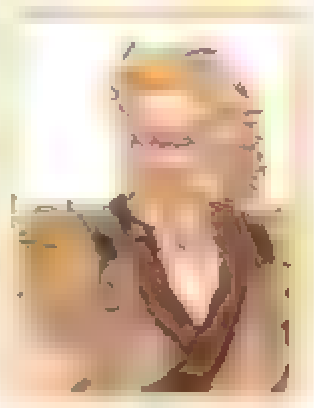
身上藏著許多秘密的女孩，在張無忌的數次維護之下，甘心棲身張無忌之側為僕。小昭善體人意、溫柔婉約，無奈最後為救張無忌，被迫遠去波斯，成為波斯明教聖女，從此分隔兩地，不再相見。

黃衣少女



容貌清麗，身懷九陰真經武功的神秘女子。只知道她姓楊，來自終南山後的活死人墓中，至於其他的一切，都是個謎

[illegible]



明教四大法王之一，也是張無忌之義父，因為全家老小為師父成崑所殺，為求報仇，不惜濫殺無辜，只為逼出成崑下落。後因奪得屠龍刀，以及殺害江湖人士的事情爆發，而成為天下人注目爭奪的對象。最後在少林高僧的點化之下，大徹大悟，終成一代大德高僧。

鹿杖客 [illegible]



武功高強，戀棧權勢的反派人物，曾以獨門的玄冥神掌，令年幼的張無忌飽受寒毒之苦。於張無忌長大後，也多次與張無忌等人交手過招，最後在趙敏的計謀之下，徹底的敗走。

周芷若



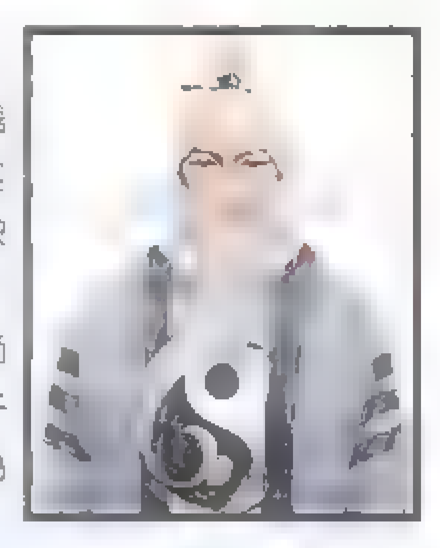
船夫之女，年幼時曾予張無忌有一餐之惠，後在張三丰引薦下，拜入峨嵋派滅絕師太門下。在與滅絕師太同囚於萬安塔時，遵照師命接下掌門之位，而後設法取得倚天劍、屠龍刀。在幾經轉折後，終於讓她順利取得倚天劍、屠龍刀，並且解開刀劍之謎。在少林屠獅大會上，更成功的擊敗張無忌，一舉奪下武林至尊的寶座。

殷離



愛恨分明，個性強烈的女子。年幼時，欲帶張無忌前往靈蛇島，而被奮力相抗的張無忌在手背上狠狠咬了一口後，從此對張無忌情根深種。後與長大後化名曾阿牛的張無忌相遇，又共同經歷了一段患難與共的時光。只可惜，她所愛的，不是那個長大了、待人仁恕寬厚的張無忌，而是在她想像中，那個打她罵她，凶狠倔強的張無忌。

張三丰



中國武學的一代宗師，以自悟的拳理、道家沖虛之法及九陽真經的內功心法互相融合，創出了輝映後世、展耀千古的武當一派武學。從此與少林一派共執武林牛耳。而張三丰創出，以柔克剛、四兩撥千斤的太極劍法和太極拳法，更是為武學開創了一條嶄新的大道。

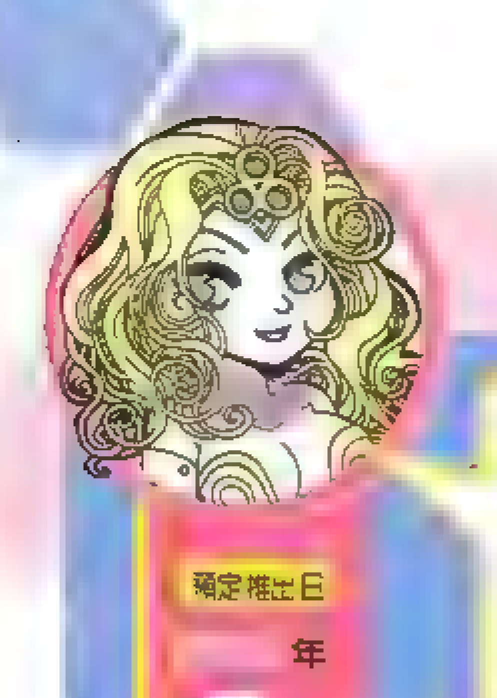
滅絕師太



峨嵋派第三代掌門人，武功高強，個性冷傲孤絕，因兄長孤鴻子被明教楊逍所害，因此對明教有根深蒂固的仇恨心，在她倚天劍下喪命的明教中人，可說數不勝數。在遭趙敏計擒於萬安塔時，將掌門之位傳授給周芷若。最後because不願受明教教主張無忌之恩惠，墜樓而亡。



吞食天地 ONLINE



研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：萬人線上RPG　科技需求：未定

預定推出日 年 7 月

「吞食天地ONLINE」趕上了夏日的熱情，整勢待發，用盡全部的力氣要讓玩家們體驗耳目一新的線上角色扮演遊戲，玩家在「吞食天地ONLINE」中將可以盡情地扮演自己，編織一個屬於自己的冒險故事，擁有不一樣的回憶。本期將告訴玩家們，在進入遊戲之後，該如何賺飽自己的荷包，以及網羅武將的一些重要資訊，希望玩家們可以早日脫離當新手的窮酸窘境喔！

有關心系的 三大類特技!!

大家只知道地、水、火、風是四大屬性關係著玩家角色的戰鬥能力，但是卻不是很了解心屬性的特技究竟有什麼特色。在心屬性的特技方面，不像其他四種屬性之間有相互剋制的關係存在，基本上是屬於獨立的特技屬性，所以不論玩家是哪一種屬性，在學習心屬性特技上完全沒有任何限制。心屬性的特技內容，除了在戰鬥上可以使用的各種狀態攻擊特技，及反狀態攻擊技等輔助戰鬥招式之外，另外就是三大類相關於生活技能方面的特技，玩家們可別小看這三種類型的特技喔，雖然在戰場上無法派上用場，但卻可以是玩家們繼續冒險的原動力。

心屬性特技雖然和其他屬性沒有直接的關聯，但是它跟四大屬性的特技一樣，必須以角色升級後所獲得的特技點數來提升特技的等級，玩家可以依自己的喜好決定要將點數加在哪一項特技上，培育一個獨一無二的角色。

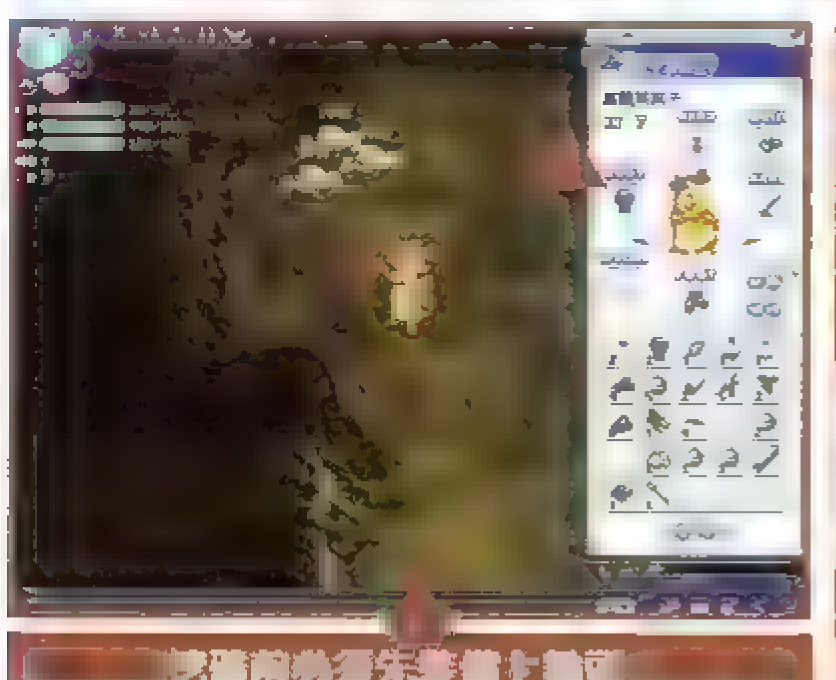

有些心系特技是必須透過事件觸發喔

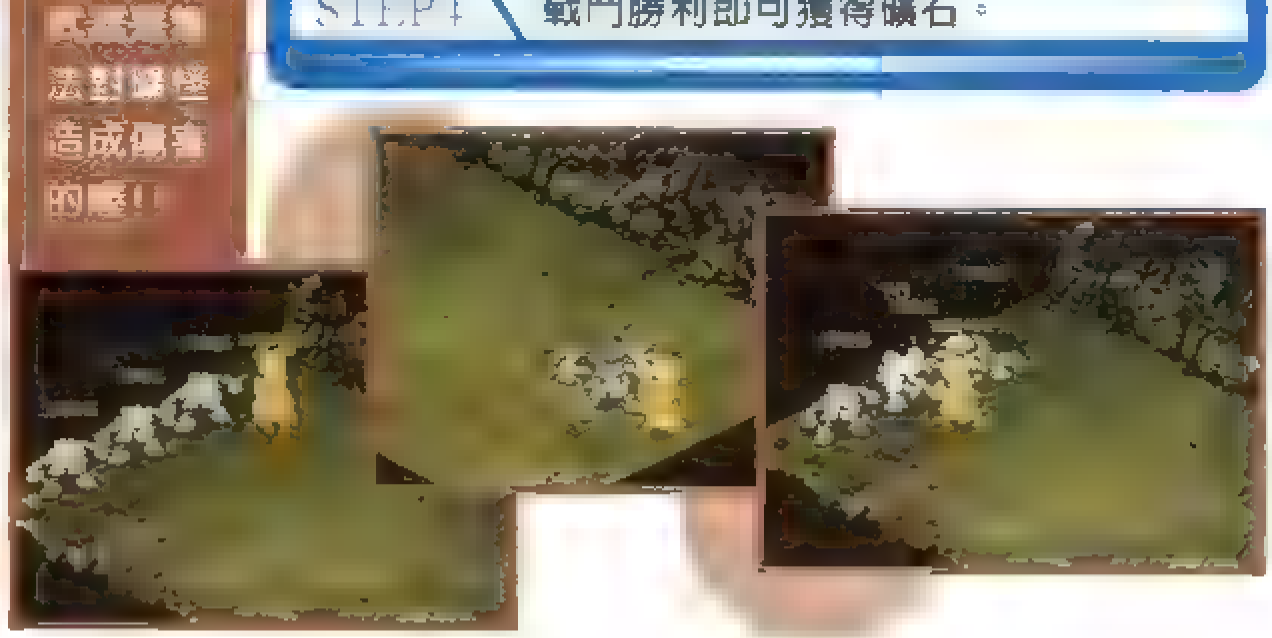
體驗另一種 當礦工的樂趣

玩家們還記得在新手村時，打鐵舖老闆曾經送給你一把鋤頭。其實，對想要練就挖礦特技的玩家而言，鋤頭是不可缺少的重要裝備。在心屬性的特技中，有一類是關於挖礦的特技，最初階的挖礦特技是探勘，接著是中高階的挖礦術和深掘術，玩家學習這類型的特技愈加深入，每次在挖礦時所獲得的礦路數量便會增多，礦石的等級也會愈高。

對於那些擁有高級合成特技的玩家而言，高級的礦石是十分珍貴的合成材料，因為武器、防具的合成大多需要各類礦石作為輔助原料，而大多數高級的礦石都必須透過挖礦的方式來取得，所以優秀的礦工在這個世界裡是不可或缺的重要角色，而礦石不論是直接賣給需要合成材料的玩家，或是以下要介紹的商人，都可以為玩家帶來不錯的收益，如果玩家本身也有修練合成特技的話，則是絕佳的組合，原料和生產都是由自己負責，可以獲得較高的利益，但是要付出的精神及特技點數亦不容小覷。

STEP1	在山洞中找到礦脈露頭。
STEP2	裝備鋤頭。
STEP3	與礦怪戰鬥。
STEP4	戰鬥勝利即可獲得礦石。


挖礦前必須先裝備上鋤頭

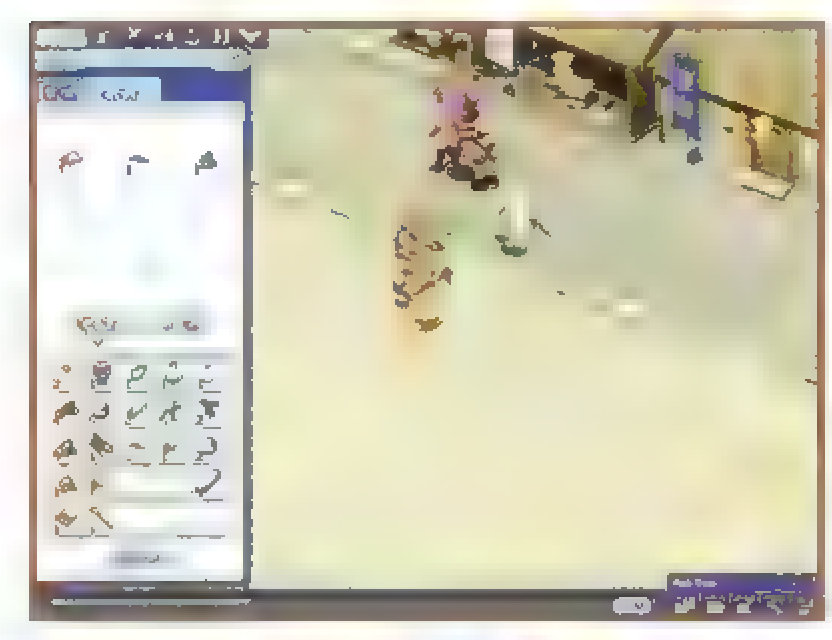

法對礦怪造成傷害的喔!!

合成類特技 ▶給你千萬種驚喜

不管玩家的等級再高，武功再強，沒有好的武器防具就像沒有鋤頭、肥料的農夫，怎麼能夠有好的收獲？遊戲裡雖然有打鐵舖提供玩家買賣武器、防具，但是打鐵舖商人提供給玩家的武、防具選擇並不多，這時候就得仰賴學有合成系列特技的玩家來製造生產。合成類的特技由低階至高階分別為煉丹術、鎔鑄術、鍛造術，屬於心屬性的特技，任何屬性的玩家都可以學習，沒有特殊限制，和其他屬性特技一樣，心屬性的特技也是必須透過特技點數的加點方來提高等和階級。當玩家在合成特技上所花用的特技點數愈多，可以合成出高級裝備、物品的機率便愈高。

合成的重點步驟教學

STEP1	打開畫面右上的物品欄。
STEP2	將標籤切換到合成視窗。
STEP3	以滑鼠左鍵選取或取消欲合成的原料。
STEP4	按下「確定」鈕即可合成。





路邊攤一擺 ▶掛起招牌當商人

心屬性特技中的交易術就是為了讓玩家在跟NPC商人買賣時能處於更有利的地位，當玩家學到買賣術之後就可以大膽地跟商店老闆殺價，不但可以買到比別人便宜的物品，在賣物品給商人的時候，也可以讓老闆以較高的價格收購。

另外，若玩家擁有買賣術這項特技，則可以在城鎮內的任何一個角落擺起攤子作生意，特技等級愈高的人可以賣更多數量的物品，如果又將商品的價格訂得比NPC商人還低，不但能夠造福其他玩家，同時也為自己創造了商機，吸引玩家們來店購買，另外，玩家們也可以跟其他玩家收購物品，然後再擺攤販賣，玩家商人勢必會成為玩家之間物品流通的中繼站。

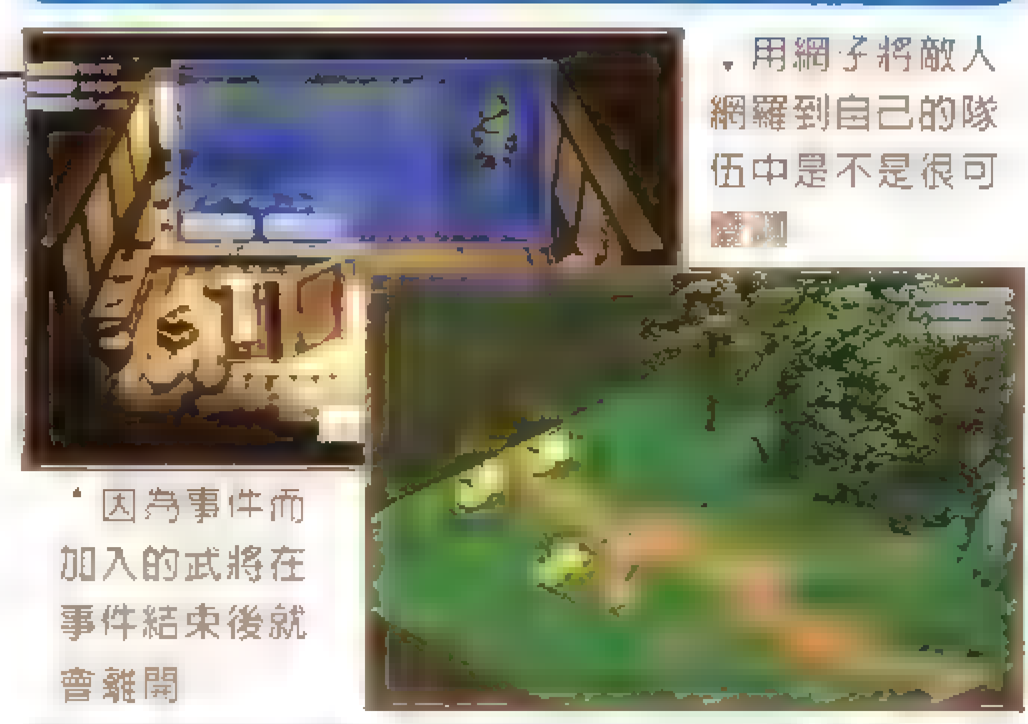
擺攤的重點步驟教學

STEP1	開啟特技視窗，在心系的買賣術上連點兩下滑鼠左鍵
STEP2	設定商店名稱。
STEP3	設定販賣物品的價格與數量。
STEP4	選擇攤販的代表圖示。
STEP5	按下「擺攤」鈕即開始擺攤。

網羅 ▶你想要的武將

玩家進入「吞食天地ONLINE」的世界後，將會遇上各形各色的人物，除了名留青史的三國名武將之外，還有村鎮裡的井市小民或是因動亂而產生的盜賊流寇，不論他們在這個遊戲裡扮演著什麼樣的角色，是同盟或是反對勢力，都有機會成為玩家的冒險夥伴，陪著玩家去闖蕩天下。玩家只要在戰鬥中攻擊敵方NPC使對方的HP（生命力）低於一定數值，再對目標對象使用網羅指令，就有機會可以讓該名NPC人物成為玩家隊伍中的一份子。

由於網羅指令只有在戰鬥中才能使用，因此當玩家想要網羅村民、商人等不會主動攻擊玩家的人物時，必須先對該人物使用PK指令，進入戰鬥畫面後使對方受到一定程度的傷害再使用網羅指令。透過網羅指令而加入的武將，不但有升級的成長空間，還能夠裝備武器、防具來提升戰力，另外，玩家也可以替你的武將改名換姓，成為真正專屬於你的武將喔。遊戲裡的每一名NPC角色各自都有屬性及不同的屬性特技，為了因應各種屬性的敵人，每一位玩家最多可同時擁有十名武將，但是只能隨身攜帶四名，其他必須暫時寄放在客棧。



▼用網子將敵人網羅到自己的隊伍中是不是很可[illegible]

▲因為事件而加入的武將在事件結束後就會離開

與武將 ▶ 併肩作戰．一起成長

武將的成長方式和玩家一樣，都是透過戰鬥的方式來獲取經驗值，等到累積一定的經驗值之後，就可以提升武將的等級，同時在能力方面也會有所增加。雖然每一個NPC人物各自擁有不同的屬性及屬性特技，能力上有強弱之分，對於玩家而言，網羅不同NPC的難易度亦會不一樣，但是，不論玩家成功網羅到的武將等級有多少，一旦被玩家網羅成功後，等級就會回到1，玩家必須重新開始培育你所網羅到的武將。玩家雖然可以帶著四名武將在身邊，但是遇到戰鬥時，只能派其中一名出戰，而且玩家必須在進入戰鬥前，先打開畫面右下方的隊伍視窗，選擇欲派遣出戰的武將，否則你的武將們是不會出戰的喲。

進入戰鬥後，玩家除了要替自己的角色下達戰鬥指令之外，也必須為你的武將下達戰鬥命令，每一回合只有20秒的時間可以決定戰鬥策略，玩家在戰鬥中還得隨時注意武將的情況，適時替他補充HP（生命力），否則當你的武將被敵人打死後，不但在這場戰鬥中損失戰力，還會使得武將的經驗值不增反減，因為武將也和玩家角色一樣，在戰鬥中死亡會被扣除少許的經驗值。

和蛋黃包併肩作戰



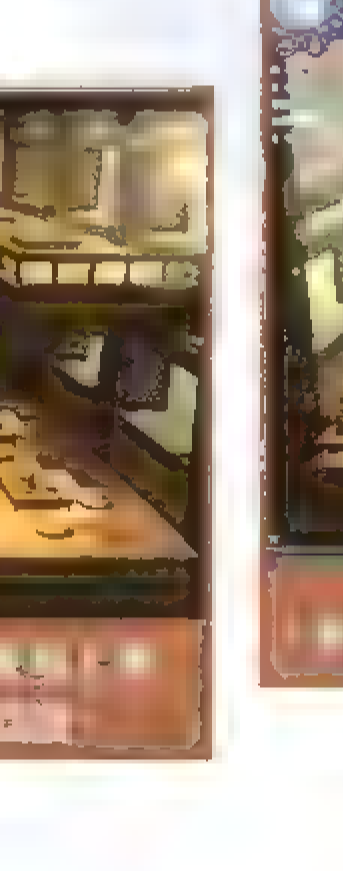
我的蛋黃包被打死了

客棧 ▶ 極佳的後勤資源

武將和玩家角色一樣，都會因為戰鬥而有所損傷，必須作恢復的動作。玩家如果有學到回復系的特技，可以在戰鬥中直接施以特技作回復的動作，或者利用物品來補充武將的HP和SP（特技力）也是另一種方式，如果玩家已經離開戰鬥，距離客棧又不是很遠的話，利用客棧的住宿功能來作回復是比較有效率的方式。玩家身上若帶著武將，則到客棧去住宿會使身上所攜帶的武將也一起回復，當玩家與其他玩家組隊時，隊長住宿時，其他隊員及武將同時也回復了。另外，客棧還提供給玩家寄放武將的功能，而且不收取任何費用，玩家們可得好好地利用喔！









販賣人口 是合法的！？

當玩家將你的武將訓練到一定的程度後，可以透過交易的方式將他賣給其他有需要的玩家，這也是玩家獲得收入的方式之一，或者，由於每一位武將各自都有不同的屬性與特技，玩家還可以和其他玩家交換武將使用。新手玩家在進入遊戲之後，雖然可以網羅武將，讓他們幫你打怪，但是如果玩家有足夠的金錢，而又不想花時間訓練武將時，直接向其他玩家購買已經訓練有素的武將未嘗不是一種獲得武將的好方法。交易武將時不一定要透過買賣的方式，如果玩家之間能夠取得共識，以金錢交易武將，或是以武將換武將都是可行的方式。



←和其他玩家交易武將

•用宋勇交換別人的宋仁

5+5的組隊力量 引爆更高的戰鬥效能

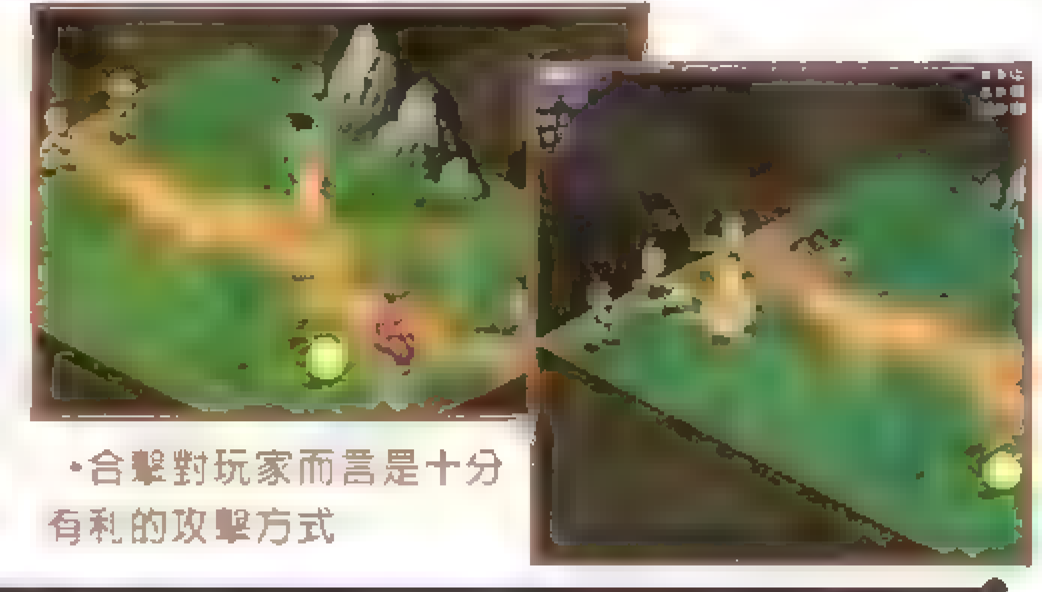
網路遊戲的風潮盛行，讓玩家和玩家之間有了更直接的互動，除了聊天系統的建構之外，組隊一起打怪更是建立良好互動關係的方式之一。「吞食天地ONLINE」的組隊系統可容許最多五位玩家組成一個隊伍，一起去打怪冒險，除此之外，每一位玩家還可以推派一名武將出戰，所以當玩家的隊伍進入戰鬥畫面後，我方將會有十名戰友，如此龐大的戰鬥陣容，在戰鬥策略的應用上也可以有更廣泛的變化。擔任隊長的玩家頭上會出現一個寫著"帥"字的旗幟，其他玩家則尾隨在隊長之後，自動隨著隊長移動。



←•組隊可增加我方戰力

合擊 帶給玩家更多戰利

玩家們組隊之後，每次進入戰鬥，每位玩家可擁有20秒下達戰鬥指令的時間，但是玩家角色及武將的出手順序不是以玩家下指令的快慢來決定，而是以各角色的敏捷能力作為出手的依據，不論是本身能力強或是因為防具的附加效果而提高，敏捷力愈高的人，出手的速度愈快。比起玩家一個人單打獨鬥闖天下，比較建議玩家們組隊一起去冒險，因為當玩家與其他玩家組隊之後，若是隊伍之中有敏捷力差不多的多位玩家，則很有可能針對同一個敵人作出合擊的攻擊動作，在這種情況下打敵人會使敵人比較痛，受到較大的損傷，而且參與合擊的每一位玩家都可以分到經驗值和物品。



•合擊對玩家而言是十分有利的攻擊方式

變賣物品 就能夠獲得金錢

在「吞食天地ONLINE」的世界中，要發現金錢的存在，並不是不可能的事，玩家透過事件或某些手段，仍然有機會獲得金錢，只是，相對於直接獲得金錢，玩家們得到物品的機會恐怕會比得到錢要來得多，因此玩家在遊戲中的主要金錢來源便是來自於販賣物品所得到的收入。玩家在打怪、開寶箱的過程中，會陸陸續續地獲得各式各樣的物品，除了可以將身上的物品拿去賣給各種商人，或者自己擺攤將物品賣給玩家，替自己賺到一些錢之外，也可以利用合成指令將物品轉變為更有價值的東西。玩家在冒險的過程中，大概可以透過下列幾種方式獲得物品。





←民宅裡面也有可能發現寶箱

←玩家可以依物品種類的不同，將它們賣給各種商人以換取金錢





- 研究製造所：中華網龍
- 販賣流通所：中華網龍
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P 166MMX、32MB RAM

預定推出日 [illegible] 年 [illegible] 月

西洋有一種叫煉金術的神奇術法，據說可將一些毫不相干的東西，經過一段時間的冶煉，製作出許多神奇的物品。最近，中原出現了許多洋人，他們都自稱自己可做出各種虛擬寶物，究竟他們所言是否屬實呢？而這群來自西方的洋人除了煉金術外，他們也帶來了全新的交易模式。誰說買九九大補丸一定要回城找藥商，就從這一刻起，洋人的「隨身攤」將會給大家全新的交易感受喔！

新職業！煉金術士的誕生

新職業角色是個全新的開始，當玩家選擇創新角色時，正常的進入遊戲選擇出生地以後，系統就會出現選項，讓玩家選擇兩條路線

神奇煉丹與西洋科學－煉金術

煉金術共分為工具類與丹藥類兩種，剛出生的玩家一開始需在出生點附近尋找煉金術士，請他傳授玩家基礎的煉金術知識，點選後煉金術士會請玩家選擇工具類或是丹藥類的煉金術。當獲得傳授煉金術的基礎技術以後，往後的提昇可就得讓玩家由不斷的煉製過程中累積經驗加以提昇了。

玩家所煉製出來的丹藥或寶物依其好壞與珍貴價值又分為六級，若玩家的煉金術等級較高時，煉製越低等的寶物及丹藥就會有越高的成功率。

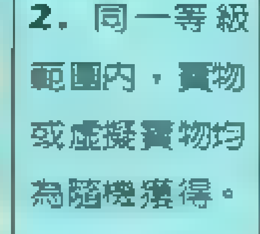


工具類



第一級虛擬寶物 煉金術：1～5級	一級修復晶（日、月、星系）、月光煙火	易容面具、免費元氣券、奇妙斗篷…
材料：木炭X2、青銅X2		
第二級虛擬寶物 煉金術：6～25級	七彩寶石、西格阿里、垂白木…	召喚狼煙、煙霧彈、閃光斗篷…
材料：青銅X1、木炭X1、焦炭X1		
第三級虛擬寶物 煉金術：26～50級	[illegible]、二級修復晶（日、月、星系）、星輝石、玄黃異晶…	黃金釣竿、[illegible]、睡袋、商人[illegible]券…
材料：綠晶鐵X1、木炭X2		
第四級虛擬寶物 煉金術：51～75級	三級修復晶（日、月、星系）、[illegible]	幽靈船兌換券、強力風帆兌換券、華陀之書…
材料：綠晶鐵X1、焦炭X1		
第五級虛擬寶物 煉金術：76～99級	白金石、七彩項鍊、黃金項鍊…	[illegible]、記憶天書（空）、替身娃娃…
材料：中華彩晶X1、綠晶鐵X1、青銅X1		
第六級虛擬寶物 煉金術：100級	玄鐵石、千年桃花木、玄冰離火石…	負重袋、[illegible]
材料：中華彩晶X1、暴風石X1、綠晶鐵X1		

1. 同一等級範圍內，物品繁多不及備載，僅以部份物品代表。



2. 同一等級範圍內，寶物或虛擬寶物均為隨機獲得。

丹藥類

第一級虛擬貨物 煉金術：1～5級	虎力士、活力頌、千年人蔘、刀傷藥	望梅、兔崽丸	
千年人蔘X1、水果X1			
第二級虛擬貨物 煉金術：6～25級	活力頌、千年人蔘、人形何首烏、皇城咖啡…	望梅、兔崽、生生造化丹、鐵甲丸	
千年人蔘X1、千年茯苓X1			
第三級虛擬貨物 煉金術：26～50級	乳香、荊芥、鹿銜草、珍珠奶茶、熱可可飲品……	內力不滅丹、狂暴丹、超級鐵甲丸	
材料：竹葉青X1、千年人蔘X1、千年茯苓X1			
第四級虛擬貨物 煉金術：51～75級	靈芝、華山爆風丹、少林佛法丹、生地黃…	提神醒腦丸、超級狂暴丹、蛇膽…	
材料：竹葉青X1、綠晶鐵X1、千年人蔘X1			
第五級虛擬貨物 煉金術：76～99級	薄荷水、萊姆蘇打水、西式炸雞	臘八粥、避毒藥、千年靈芝丹…	
材料：雄黃X1、千年茯苓X1			
第六級虛擬貨物 煉金術：100級	鱉甲、茯神、聖水、威士忌…	皮蛋……	
材料：雄黃X1、暴風石X1、千年茯苓X1			

1. 品繁多不及備載，僅以部份物品代表。

2. 同一等級範圍內，物品均為隨機獲得。



經商之道

新職業將遊戲中除了擁有神奇的煉金術之外，更是商場上的賺錢大師哦！對於錢財的管理有道，也使得學有【經商之道】的玩家，金錢的持有上限將遠高於選擇江湖之路的玩家。

而想學會擁有【經商之道】前，就必須先把「交易之道」好好的鍛鍊到顛峰（100級），在屬性欄中原本顯示為0級的【經商之道】會轉為1級，玩家則開始具有【經商之道】1級所能使用的功能。







經商之道的特色

已具備有【經商之道】1級以上的玩家，除了本身攜帶的金錢上限值將提昇至一億之外，還能使用【經商之道】的專屬道具「隨身攤」來販賣物品。而透過了「隨身攤」的擺設，也是將【經商之道】再次提昇的唯一途徑。隨著【經商之道】的提昇，攜帶金錢的上限也將再逐步增高哦！

經[illegible]之道技能一[illegible]表



經商之道 1 級	可使用隨身攤	
經商之道 10 級	所攜金錢上限1億　可使用隨身攤	
經商之道 20 級	所攜金錢上限2億　可使用隨身攤	
經商之道 30 級	所攜金錢上限3億　可使用隨身攤	
經商之道 40 級	所攜金錢上限4億　可使用隨身攤	
經商之道 50 級	所攜金錢上限5億　可使用隨身攤	
經商之道 60 級	所攜金錢上限6億　可使用隨身攤	
經商之道 70 級	所攜金錢上限7億　可使用隨身攤	
經商之道 80 級	所攜金錢上限8億　可使用隨身攤	
經商之道 90 級	所攜金錢上限9億　可使用隨身攤	
經商之道 100 級	所攜金錢上限10億　可使用隨身攤	

[illegible]【經商之道】等級的提昇，也只能透過「隨身攤」的擺設，來加以提昇。不斷地進行設攤買賣，可是要達到【經商之道】顛峰的唯一捷徑哦！

三國演義Online



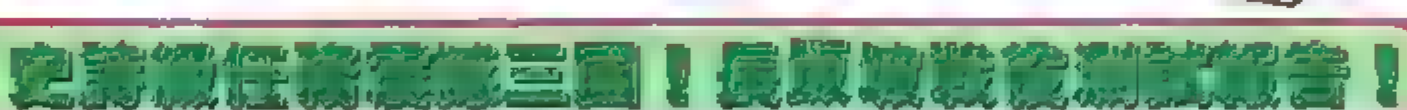
激戰長坂坡



研究製造所：智冠科技事業群　販賣流通所：智冠科技

遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P 166 MMX、64MB RAM　連線裝置

三國演義Online「激戰長坂坡」自更新之後，大家聚所期待的長坂坡戰役終於登場了！這次的長坂坡戰役雖然同樣是採取「歷史戰役」的形式來表現，不過在內容上，絕對將帶給玩家前所未有的感受，話休絮繁，大家立刻進入這波瀾萬丈的戰役史詩中吧！



史詩級任務震撼三國！長坂坡戰役測試報告！

重回長坂坡古戰場！

長坂坡戰役是三國歷史，甚至是中國歷史上，最為驚心動魄、令人神往的經典戰役之一，其重要的程度實不亞於赤壁之戰。就算以後世的觀點來看，赤壁之戰雖決定天下是否三分，但試想若劉備在長坂坡戰役時便為曹操所擒獲，三國時代或許根本無從開展，日後的中國歷史也勢必改寫！

而這麼細膩的經典場景，三國演義Online為了忠實呈現，也突破了既有的限制，架構出一個真正的長坂坡戰場！其特點如下：

橫向場景

長坂坡戰役的主要舞台是在襄陽至江陵之間的一條狹長型區域，地處當陽縣界，就戰略面而言，此地最適合游擊戰術，大批軍馬在其中左衝右突，一來樹林地形切割戰場，目標不易辨識；二來狹窄的地形也妨礙了大開大闔的軍事作戰。因此此一新開放的場景，也將造就常山趙子龍的顯赫威名！

騎馬戰鬥

在長坂坡戰役中，將全程開放馬上戰鬥，而且，座騎武器的部分也不再是泛泛裝備，傳說中的神兵利器，即將隨著任務之謎的逐一解開，現身在玩家眼前！

任務觸發

縱橫古往今來，只有一個常勝將軍趙子龍！同理可證，長坂坡戰役觸發之後，也只有一位玩家能化身成為趙雲，隨著任務劇情的起伏，感受其中的殺敵快感與真情感動！！想當萬夫莫敵的真英雄嗎？不要忘了來爭奪這一唯一的名額喔！



趙子龍觀點－長坂坡戰役實戰測試報告 PART I

長坂坡戰役毋庸置疑是屬於趙雲的舞台。趙雲的鮮明印象因為這一場戰役，而活靈活現地活在每一個華人的心中。就讓我們一同來看看，「激戰長坂坡」中的常山趙子龍，究竟要如何完成他的救主任務吧！

基本上歷史戰役的開放時間為每週一次，本戰役自然不例外，參戰的說明如下：

長坂坡歷史戰役任務說明

戰役開啓時間

每週日晚間七點到八點，八點之後系統會將所有玩家傳送出來。

戰役提示時間

每週日晚間六點起，每位玩家都會收到系統訊息。

戰役開啓地點

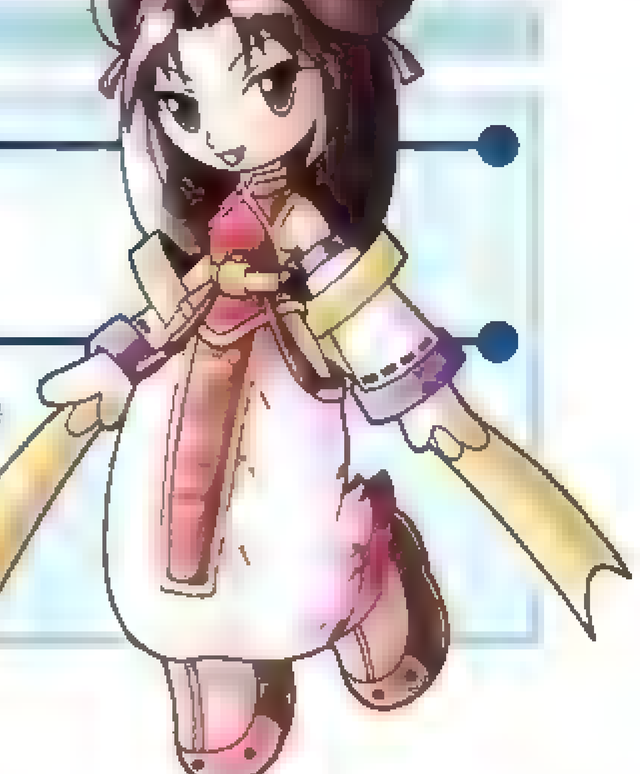
襄陽城外不遠處。

戰役觸發人物

難民

趙雲角色扮演

第一名進入長坂坡場景的玩家，將化身為趙子龍，親身體驗長坂坡的激鬥快感！！



長坂坡歷史戰役實戰測試報告！

長坂坡歷史戰役已於日前七月二日正式開放，根據我親自測試之後，就在這裡向大家分享一下實地測試的心得吧！

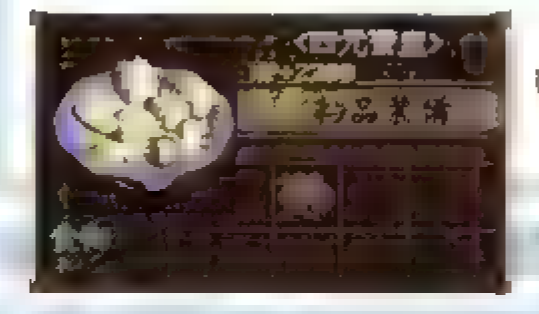

激戰長坂坡之前，先在襄陽城內整裝出發吧

重裝上陣

周日晚間六時左右，我收到系統發出的訊息，告知長坂坡戰役即將開打，對於這個消息，其實我早在日前就已根據管道得知相關情報，因為為了搶當趙雲，知己知彼是一定要的啦。話說我接到訊息之後，馬上動身趕往襄陽城。跨上我的愛駒，一路絕塵奔馳而去！值得一提的是，長坂坡戰役全面開放馬戰，大家日前辛苦養的馬，不管是一階或是二階馬，在戰場上的能力究竟如何，終於可見分曉了！

我穿著的裝備：（等級73）

裝備分類	裝備名稱	攻擊力	物理防禦	物理迴避(%)	法術防禦	法術迴避(%)	其他
頭部防具	神聖頭盔	—	22	2	2	2	—
身體防具	神聖鎧甲	—	31	2	2	2	
鞋子防具	絕影靴	—	12	5	—	5	敏捷+1
項鍊防具	神聖項鍊		12	2	2		—
戒指防具	藍石戒指	—	11	2	—	3	迴避蠱毒10%
寶石	帝王之石	—	2	—	—	—	—
武器	關刀	100	—	—	—	—	—
總和攻防	—	100	90	9	6	12	—



由於我目前曾在十常侍戰役之中努力打拼過一陣子，因此拿到了極為稀有的帝王之石，對於自身防禦力來說真是如虎添翼；武器部分還回拿著+100的關刀上陣；接下來是補品，我帶的是四元寶品(HP+2200) 200個。

闖關第一階段

關鍵登場人物

難民1、難民2、難民3、劉備衛士、簡雍、侍衛二

關鍵任務道具

參戰證明、突擊令令



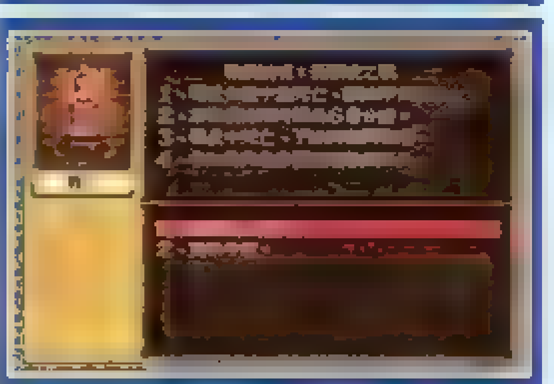
參戰規則

七點一到，系統訊息放出，我馬上點選襄陽城外的一隻難民1（難民有好幾人，只有一個人會和玩家對話），他首先對我說明參戰的規則。

a. 玩家進入戰場之後，一旦死亡或斷線即退出任務與場景。

b.戰役時間60分鐘

c.玩家死亡會掉經驗值



環境地形勘查

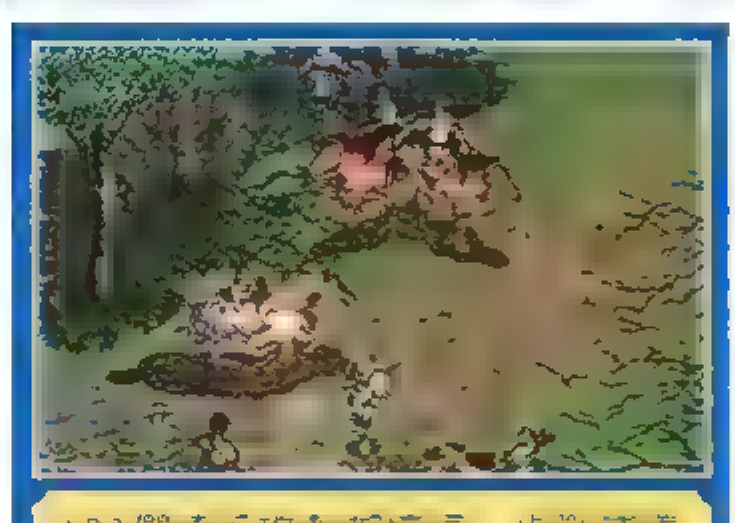
被傳送進去的第一個場景後，獲得一張「戰役資格」。仔細一看，發現四周全部都是難民，四處逃竄，讓人不禁想起當年長坂戰前夕，新野城居民為了逃離曹操掌握，「攜家老」、「攜家帶眷」地投靠劉備的史實。這時我才感到此戰非同小可，不打起精神應戰我恐怕難以成為破關第一人。

突圍奔馳，為的就是摸清楚這場景的所有特點，知己知彼百戰百勝，這是一定要做的啦

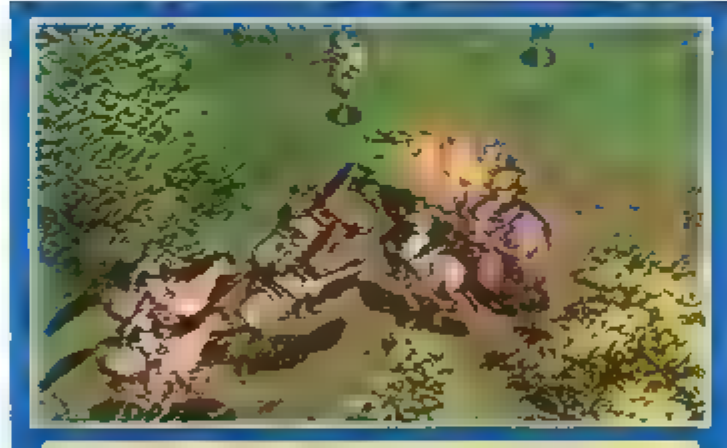
騎著愛駒突圍奔馳，我也逐漸摸熟了附近的地形，果不其然是區塊狹長的區塊，上下的寬度大約是兩個螢幕大，橫向距離大約有五個螢幕大，出口在東入口西方。草木生長十分茂密，可行走的路線十分有限。向東方前進，在這個場景中，我經由與難民2、3的對話，獲得一枚「突擊令令」，並正式進入「長坂主戰場」！

敵軍陣仗分析

會向我進攻的士兵分成幾類，以移動方式區分，可分為步行或騎馬的士兵，以攻擊方式區分，可分近距攻擊的刀劍手（如先鋒步戰兵）及遠距攻擊的弓箭手（曹虎牙箭隊），一邊騎馬一邊稍作計算，整個場景的敵NPC竟超過60隻，這讓不安的情緒更加嚴重了！



NPC們[illegible]近攻擊者[illegible]，步戰[illegible]戰都有[illegible]手，一人一騎[illegible]



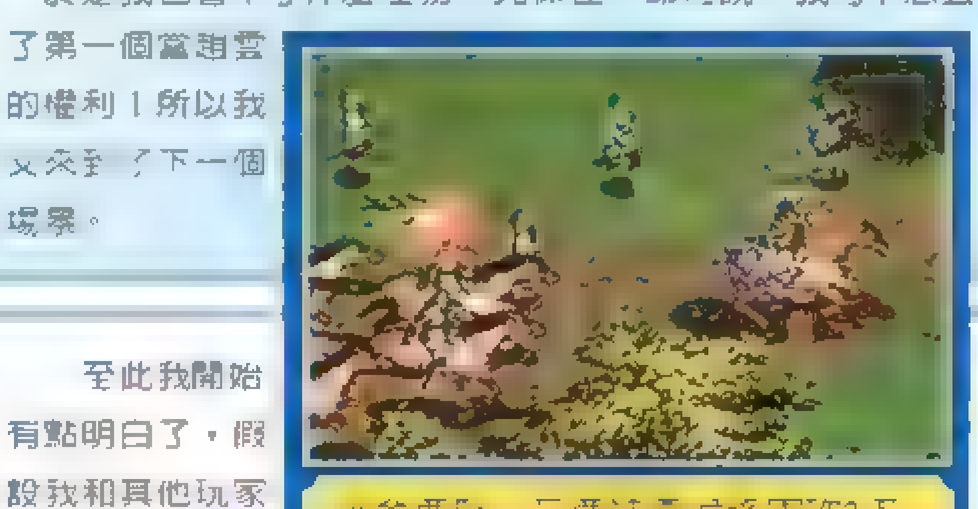
[illegible]攻擊力[illegible]，但是大隊[illegible]的攻擊也[illegible]人[illegible]

此時我心想，若這時我是趙雲，要解任務總得有一個開端吧，但是放眼望去，除了密密麻麻的敵NPC之外，並沒有任何蛛絲馬跡，一直向東挺進，確認這個場景並無觸發NPC之後，我也走到底了，並被傳送到下一個場景去。在這裡同樣的也是敵人的天下，當年長坂之役時，趙子龍面對的是同一個場面嗎？這讓我更加佩服他的膽氣與豪氣，因為置身在此，即使尚未與敵人正面接觸，那股壓力也實在夠嗆了！

曹軍大將現身

繞了一會兒，突然我眼睛一亮！這……這不是夏侯惇與夏侯淵兄弟嗎？不過轉念一想……，長坂之役好像沒有他們的戲份吧，而且若是以趙雲的觀點來看，這兩人其實和他沒有交集。不過我當時真是興奮過頭了，舉起關刀便砍！乖乖隆地咚……，我這口連的小關刀，砍人家一下才100多，結果他們的反擊竟高達1800！！？

快逃快逃，這樣打下去我哪還有命啊！還是36計走為上策！！不過我也知道，要擺脫他們也唯有脫離這個場景才行，於是我也管不了什麼任務，先保住一命再說，我可不想丟了第一個當趙雲的權利！所以我又來到了下一個場景。



逃[illegible]要緊，只要被[illegible]砍2下，[illegible]不成趙雲了，不逃怎麼行

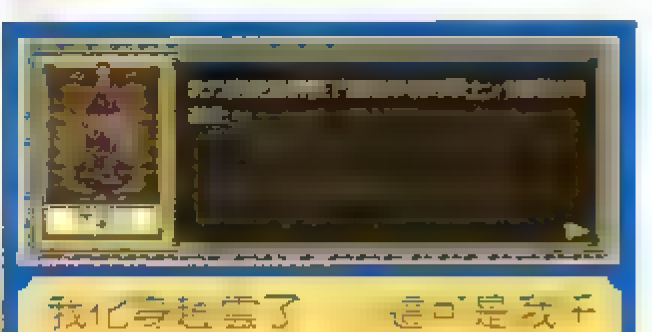
任務觸發關鍵

下一個場景中，我發現了了一隻與眾不同的NPC，名叫劉軍衛士，這必是任務觸發的關鍵！果然他和我對話後，我的人頭[illegible]的樣子，哈哈哈哈～～！我的夢想終於成真啦！！



[illegible]

而和他一對話完畢，我便被傳送到另外一個場景中，而這個場景裡的人物竟都是大隻的！



我化身趙雲了，這可是我千[illegible]才[illegible]來的成果

至此我開始有點明白了，假設我和其他玩家都有同時進入長坂坡場景的權利，進入之後雖然會在同一個場景殺敵，但是成為趙雲化身的我，另外負有解任務的重責大任，因此解任務的的場景必須是唯有趙雲身份的人才能進入，其他的人只能在留在外界了。

想通了這一點，任務的場面接踵而來！在這場景中，我化身的趙雲，隨著長坂坡的故事經歷一切，包括遇到被槍刺傷的簡雍、被箭射倒的侍衛士，他們都對我提供了可貴的情報，我方能繼續前行，而在任務中註定要出現的敵人也開始攔路！



進了任務場景，我開始[illegible]著趙雲的[illegible]逐一前進，原先三國演義中的[illegible]節具象化之後，讓我更清楚這場戰役的一切

關鍵登場人物

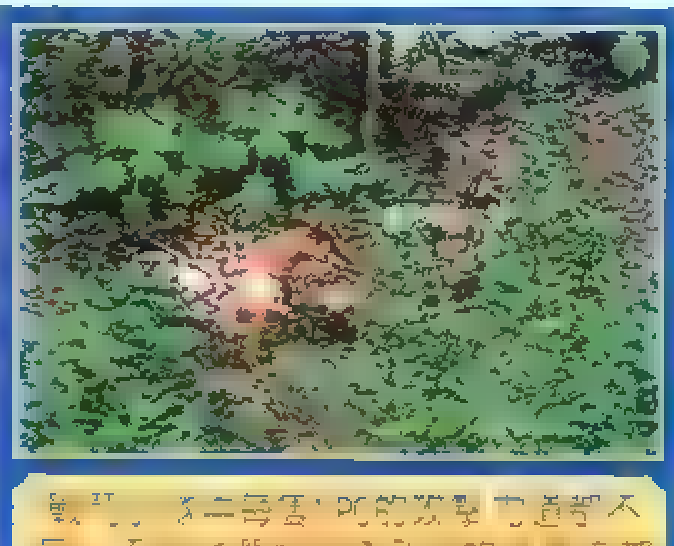
先鋒步戰長、難民4、甘夫人、淳于導

關鍵任務道具

合擊命令、戰役資格、守備兵牌

馬戰教戰守則

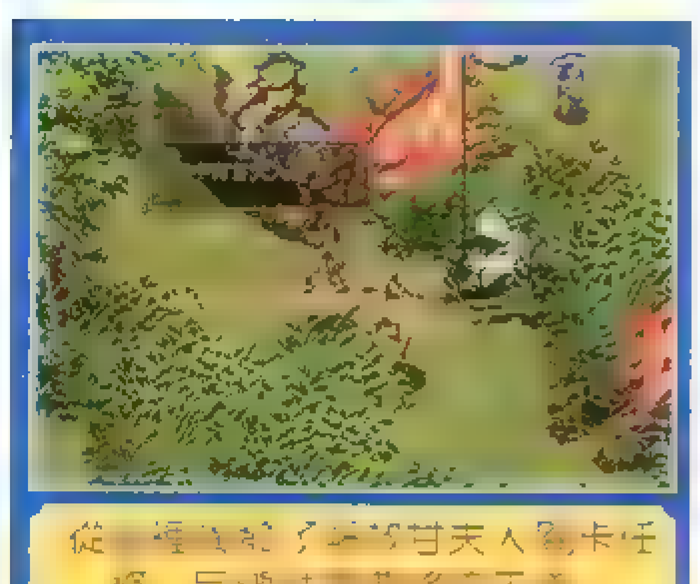
我在任務場景中遇到的敵軍大約10人，算是一個小組，他們配備著各種武器　，正磨刀霍霍等著我哩！見到這陣仗，我自然不敢怠慢，舉起關刀殺入敵陣，當年常山趙子龍之勇也不過如此吧。我物防雖然高達90，但是感覺起來好像沒啥作用，在10人當中，被騎馬的打最痛，損血120以上；被持刀劍士兵攻擊約損血3～60，被弓箭兵攻擊損血約60幾，而且眾人輪番上陣，若沒有一直吃補，這一關能不能闖過尚在未定之天啊！



[illegible]

這場戰鬥可說是讓我有了新體認，那就是準備不能不齊全。因為在馬戰的時候，我發現那些NPC的迴避率似乎都特別高，我一邊miss至少20下，竟然打不到任何一隻，這讓我氣起來下馬空手打，效果反而出奇地好，如果我手上還有其他武器那該有多好..　　，終於當我殺了一名叫做「先鋒步戰長」的NPC後，獲得　個「合擊命令」，這東西一定又是和任務有關的物品吧。

解救甘夫人關卡任務



[illegible]

出到下一個場景之後，剛剛拿到的「突擊命令」、「合擊命令」都消失了，換來一張「戰役資格」，這顯示出我剛剛解任務的步驟確實沒錯！這下子我又恢復了當初解任務的豪情，開始仔細搜尋KEYMAN　關鍵人物，不久我找到一隻「難民」（姑且給他編號4），對話後再度順利挺進下一個任務場景，那又是一群難民聚集之處。不過當我的愛駒正在撒腿狂奔之際，突然瞥見了甘夫人的身影，原來和劉備軍隊失散的甘夫人流落到百姓之間，對話之後，我會得到一枚「守備兵牌」。

正想著守備兵牌能做什麼，突然來了一大群軍隊放箭射我！同時間我也發現了淳于導張牙舞爪的樣子，這夥必是我必須打倒的魔王之一吧。決定當場縱馬直取淳于導！

然而正所謂英雄，就是要靠自己的一雙手打下一片天來，才會受到眾人的景仰。因此接下來的情節，我就不再透露。玩家一定得親自闖關，才能體會箇中滋味喔！

玩家觀點——長坂坡戰役實戰測試報告 PART II

般的玩家，也就是沒辦法成為趙雲化身的玩家們，能在長坂戰役中扮演何種角色呢？可以分為以下兩種面向去做觀察：

強力的後盾

身為趙雲，一個人過關斬將有其刺激快感，但是一同進入戰場的玩家，你們能做什麼？千萬別小看自己喔！趙雲當年在長坂坡孤身奮戰，現在的趙雲卻有了你們這些好幫手！基本上趙雲將會在一般戰役場景以及任務場景中來去穿梭，一般玩家可以仔細觀察，若是公頻上有人大聲呼救或是需要幫補的，或是在場景中遇到有人遭人圍攻，希望玩家都能本著同舟共濟的精神，出手支援一下。雖然趙雲只能有一位玩家搶得貴出，但是其實人人都有機會，所以現在幫助別人，日後輪到你的時候，人家也會拔刀相助的喔，不管是幫加術法、補品或是支援戰鬥，在這恐怖的戰場上，需要的就是大家的幫助喔！！

奪寶風再起

不管是擔任趙雲的玩家，或是一般玩家，長坂坡戰役的掉寶絕對讓大家滿載而歸。在　般場景中，除了　兵類的NPC之外，玩家還能見到許許多多曹營中算是魔王級的大將NPC，如前述的夏侯惇等等，只要大家同心協力，幹掉他們之後（雖然很痛），那個掉寶啊，足以讓大家口水流滿地啊！橙寶石、紫寶石、靛水晶等讓屬性大幅提升的寶物不說，還魂丹、神行符、聖靈藥等等實用型的好寶物也是俯拾皆是，另外為了彰顯座騎在這裡的重要性，還會掉馬上蹬與馴馬香草，請大家回去好好養出一匹好馬兒，再來闖關喔！而座騎武器方面，長坂坡戰役所掉的座騎武器，更是一般人難以想像的絕世神兵，攻擊力更強大，在實際對戰時，能帶給對手更大的傷害，一點都不亞於一般的武器喔！！

※線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主

英雄本色

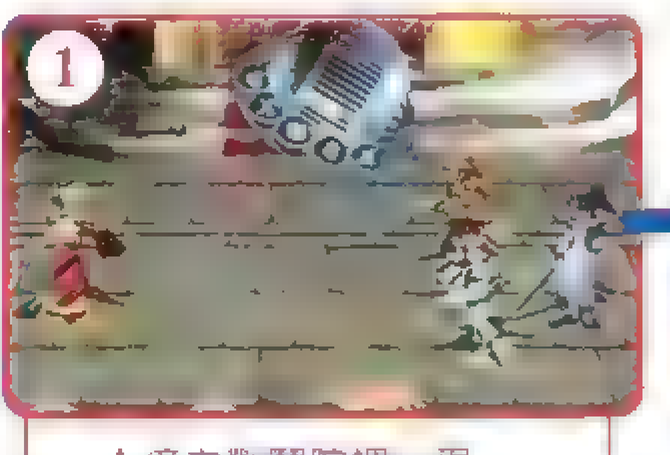
研究製造所：麟奇思數位觀 販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：角色扮演 科技需求：PII 350、64MB RAM

預定推出日 年 7 月

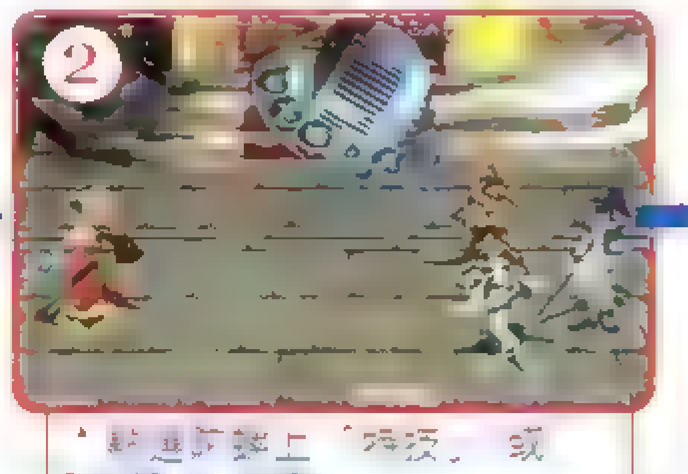
轉眼間，《英雄本色》遊戲即將於7月30日推出了，同名漫畫「英雄本色」也熱鬧滾滾地在「寶島少年」中連載，想要對劇情先睹為快的玩家，不仿去先去看看漫畫^^，《英雄本色》除了精美的故事及畫面之外，還增加了【倍力戰鬥陀螺】這個新穎的戰鬥設定，這期就讓小尼我為大家——圖解【倍力戰鬥陀螺】的操作方法：

【倍力戰鬥陀螺】使用入門

《英雄本色》獨家的【倍力戰鬥陀螺系統】可說是讓玩家耳目一新啊！當玩家下達攻擊或選擇特技的指令之後，倍力戰鬥陀螺便會開始運轉，而旋轉的倍力戰鬥陀螺內會有特殊的「攻擊傷害加倍區」，陀螺的轉輪中間有兩點紅色的基準點，當陀螺快轉到那紅色基準點時，玩家必須快、狠、準的按下左鍵（不用管滑鼠當時位置），當確實在時間點點中加倍區時，陀螺會發出華麗炫目的藍極光和音效，而出招的角色在該回合的攻擊威力將會馬上加乘甚至會將敵人擊飛呢！倘若沒命中，則攻擊的威力只是般的一般普通攻擊，換句話說，玩家除了拼實力外還多了賭運氣的刺激感，那種挑戰命中時而心頭一緊的個中滋味，絕對值得玩家來親身體驗喔！另外，對老玩家來說有了全新的戰鬥樂趣，對新手不善於練功戰鬥玩家不用完全靠實力硬拼也可以輕易上手僥倖過關的機會。以下就是更詳盡的倍力戰鬥陀螺使用圖說



‧倍力戰鬥陀螺出現



‧點選介面上「特技」或「攻擊」指令



‧選擇玩家自己要的「特技」（如選「攻擊」就沒這畫面）



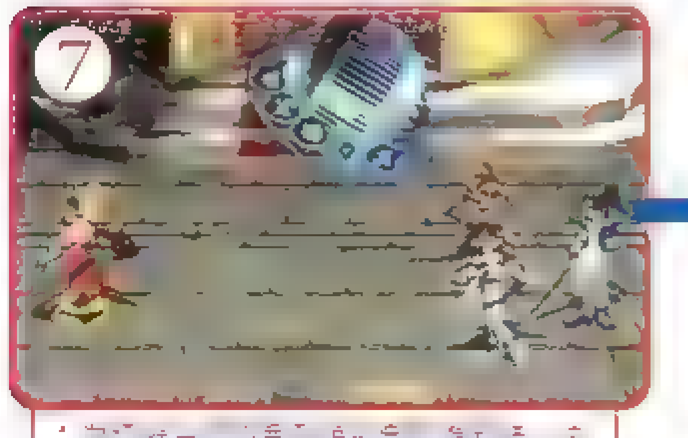
‧[illegible]



‧倍力戰鬥陀螺會第2次出現



‧陀螺[illegible]一道藍色光束移動



‧[illegible]



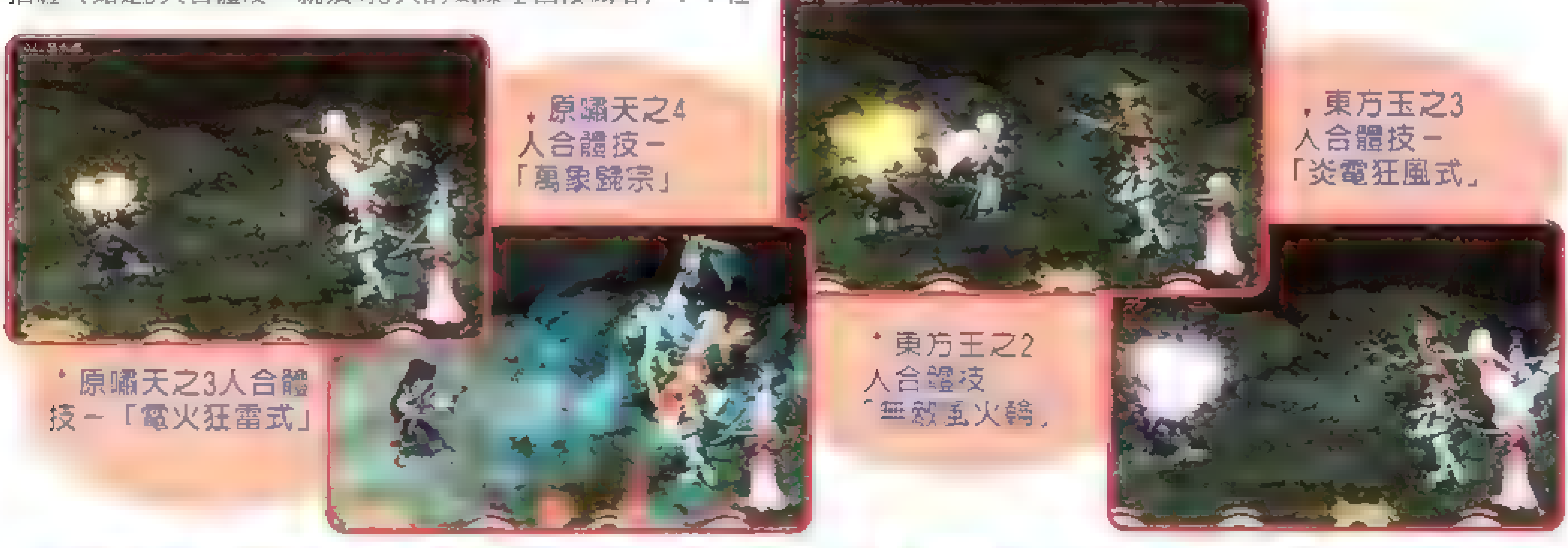
‧[illegible]發出一聲[illegible]



‧[illegible]～真過癮[illegible]哈哈哈

團體合作 天下無敵

《英雄本色》裡的合體技最高可達四人，最低是兩人合力攻擊，除了武功等級需要不斷進昇到極高的階段才能獲得到，更需搭配合作無間的夥伴，即是主角們缺　不可，否則即使好不容易才擁有的合體必殺技就無法使用囉！另外，還必須提醒玩家非常重要的一點，就是玩家必須等到參與合體技所有主角的集氣亮條（紅色）回復到滿格的當時，才能點選這些合體絕招喔（如是3人合體技，就須等3人的氣條全回復滿格）！！在八點檔同名戲劇中便有合體技的特色，遊戲中不但將此保留，武俠美學更是將合體技發揮到淋漓盡致的境界。原嘯天擁有2人合體技－「無敵雷電輪」、3人合體技－「電火狂雷式」以及最高之4人合體技－「萬象歸宗」，東方玉亦有2人合體技－「無敵風火輪」、3人合體技－「炎電狂風式」，這五大招合體技都需聯合出招！



原嘯天之4人合體技－「萬象歸宗」

原嘯天之3人合體技－「電火狂雷式」

東方玉之3人合體技－「炎電狂風式」

東方玉之2人合體技－「無敵風火輪」

一夕白髮的 美少女丹丹

為情所傷的丹丹離開傷心地四方門而遠走到遠離塵囂、不過問世事的凡人谷，結識了凡人谷掌門人－寒山姥姥相當投緣還備受姥姥的疼愛，甚至最後在姥姥重傷死前還被武功灌頂傳承了絕世武功－天蠶神功而成為傳人，從此武功高強還擁有了獨門的召喚獸系，可說是因禍得福，卻也因此付出了一夕白髮的代價囉！不過，若是玩家武功等級不夠高，便無法擁有這些召喚獸助你完成任務呦！接著就給玩家看看這幾隻初次見面的丹丹召喚獸即其魔幻的仙術世界！！



遊戲中丹丹會依劇情而變成白髮丹丹喔

上演人生百態的 襄陽風光

遊戲中的襄陽主城可是玩家打探消息和Shopping的好所在…，人來人往的襄陽城是玩家打探消息和揣測下一個目的地的重要樞紐，很多細節若沒注意到，或沒詢問到重要消息很容易陷入困境喔！！其中城裡的人們有趣生動的對話，訴說著他們的生活近況，彷彿能在這看盡人生百態。城裡還有許多特殊的商店景色，如　青樓名花聚集的燕子樓、擁有神兵利器的打鐵舖、古色古香的藥舖、和供人休憩打聽消息的客棧……



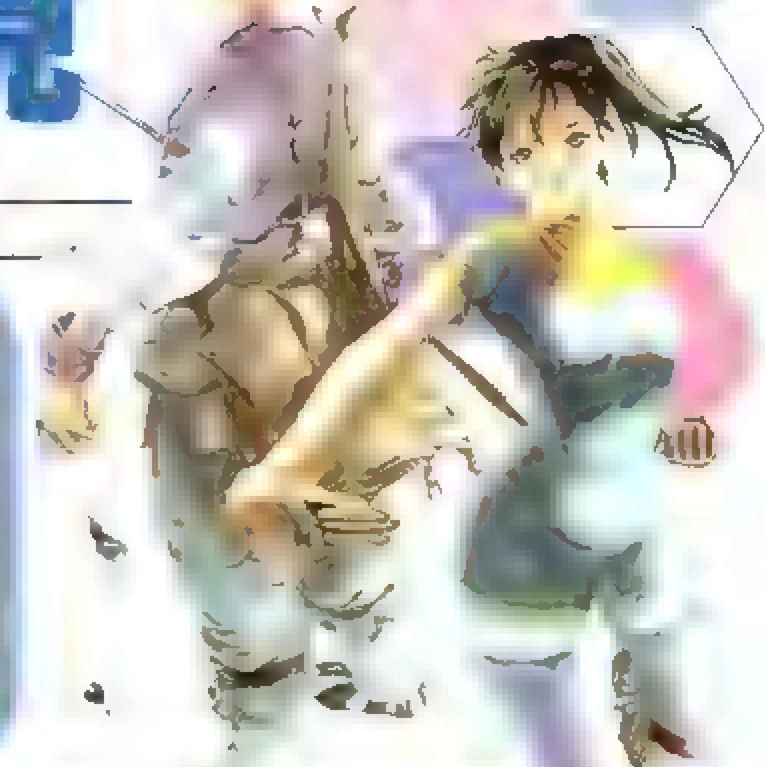
← 襄陽城街景

←燕子樓

← 襄陽客棧

天河傳說





- 研究製造所：天河工作室
- 販賣流通所：遊戲精靈
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：P II 300 64MB

能實現任何願望的天河！？ 一群少年懷抱著夢想展開的尋夢之旅。「天河傳說」可說是一款在劇情上，完全突破舊有RPG設計的創新作品。整個遊戲在場景上及戰鬥上的設計，也有特殊之處，喜愛RPG的國民們千萬不要錯過喔！

傳說中的「天河」◆追尋夢想的古典童話

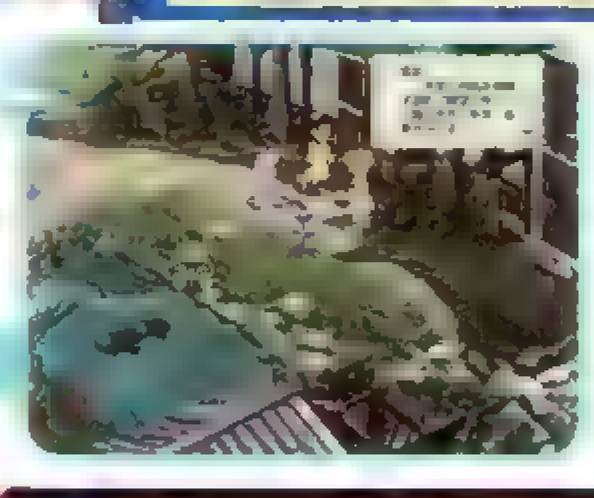
《天河傳說》是一款非常特別的角色扮演遊戲。和一般流行的"家破人亡、拜師學藝、得報大仇、攜美歸隱"的舊有角色扮演模式完全不同，《天河傳說》一開始，主角楊別就沈浸在一個虛無縹緲的，有關"天河"的夢裏……。月光下，寧靜的小南河邊，少年楊別正在聽父親楊遠第101次的描述自己的"發財"大計，包括最不可能的方法：找到傳說中的天河……。忽然，一聲落水聲打破了寧靜，，也結束了楊別無憂無慮的青春歲月。



這就是傳說中的天河嗎

《天河傳說》的故事以楊別尋找天河為主線，一路行來，楊別和他那群百寶出盡、不良嗜好多多的夥伴們有著各自的夢想，而實現這些夢想的途徑卻是同一個：那傳說中，能實現人類任何願望的"天河"。但是，天河在何處？天河是什麼？天河，真的像傳說中那樣，能夠實現一切願望嗎？那躲在陰暗角落裏冷笑的又是誰？遊戲中使主角驚疑的是，找到天河，原來不是結束，而是另一段更加不可知的冒險的開始！？

漁村少年尋天河◆開展超浪漫旅程



楊別終於踏上尋找天河之路了！

唐天寶15年，安史之亂時，一個心中期望找到天河的純樸漁村少年楊別，在自己家村落的河邊救起了一名少婦，沒想到這名少婦就是讓楊別尋找天河路途的開始。在一連串的機緣之下，在純樸的生活中，楊別漸漸的感受到自己的願望和別人的慾望的衝擊，愛情的抉擇與親情的矛盾，讓自己生命歷程受到嚴重轉變。尤其當他真的到達了他的夢想之地—天河，又要如何讓天河去達成自己的願望呢？他的願望又造成了多少人的絕望與悲傷呢？而在許了願望之後才真正發現，原來這一切的悲劇才剛剛開始。

場景設計◆兼容東西風格、盡展盛唐風采

繁華旖旎的長安勝景；煙雨朦朧的柔媚江南；清雅秀麗的扶桑風情；迷離變幻的大漠蜃樓。《天河傳說》中，主角追尋天河之旅所橫跨的疆域，東起扶桑、西至西域，在這一片橫跨古中國大陸的世界中，盛唐時期東西文化的無窮魅力，在遊戲中完全呈現在玩家眼前。遊戲中的場景，不僅充滿奇幻色彩，特別的是當夜色來臨，玩家又可以領略一番完全不同的風情：輕輕的蛙鳴與蟲聲，特別寂靜的夜色裏，連微微的風聲與水流聲都清晰可聞。有如夢幻中的環境、天籟般的音效，當玩家徜徉在遊戲的世界中，著實讓人覺得身心都舒暢了起來。



遊戲中的大地圖，橫跨古中國

通往西域的必經之路 玉門關

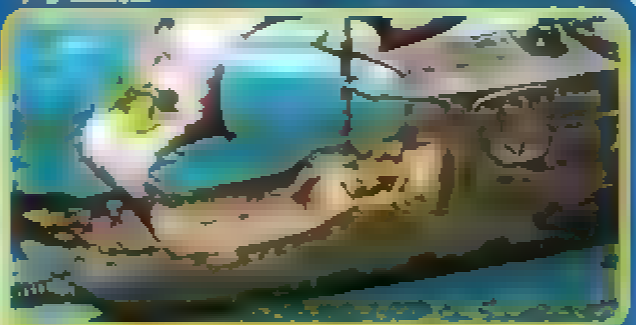
天河傳說主要場景展示

月下水鄉



主角楊別成長的地方。平凡但溫馨的小村，楊別在午夜夢迴時常常閃現的故鄉。只是，這樣溫馨的夢依然以破碎終結，楊別被迫走進風雨飄搖的渾濁世間。

海盜船



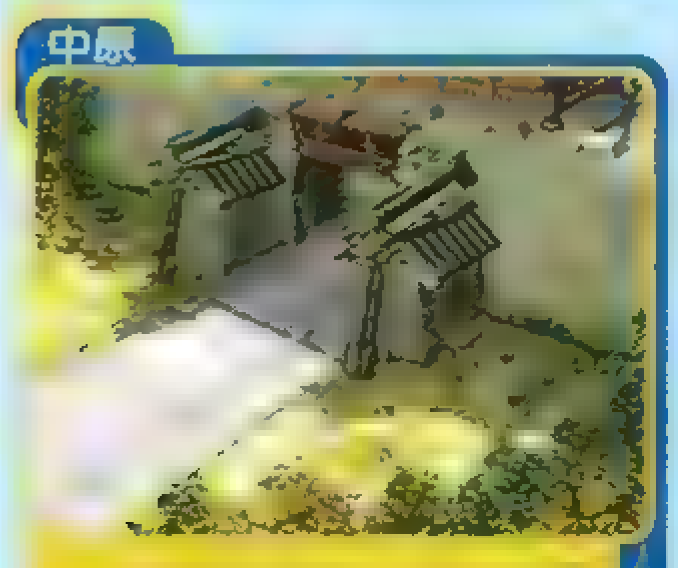
楊別在這裏瞭解到人性裏還有欺騙、背叛這樣的陰暗面存在。海上的壯麗風景也時時鼓動著少年飛揚的心。但是，海有千種面貌，包括咆哮著的怒容……

扶桑



從未開化的原始部落到深受大唐文化影響的秀雅都城，一草一木都展現出迷人的日式風情，亦給主角的生命裏烙上初戀的青澀回憶。

中原



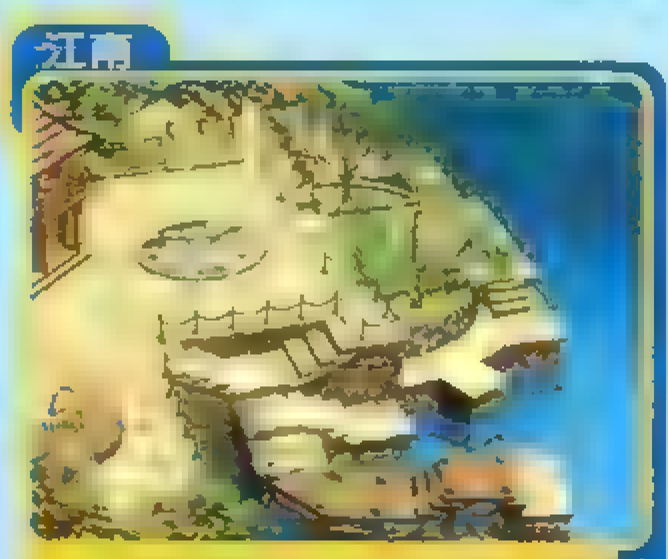
在戰火的洗禮中，依然時時可見盛唐的風貌。古城長安的泱泱風度，以牡丹而聞名的洛陽花會，空氣火辣辣的"天府之國"，更能繁忙的天下第一大港……，盡現千年前華夏大地的萬般神韻。

西域



因"絲綢之路"而不再難以接近。然而，那變幻詭譎的大漠幻景，那鬼斧神工的砂石大地，不知迷惑了多少旅人，葬身在浩瀚千古的黃沙中。更有世代居住在這黃沙深處的古老神秘的部落，奇異的風化使主角一行瞠目結舌。

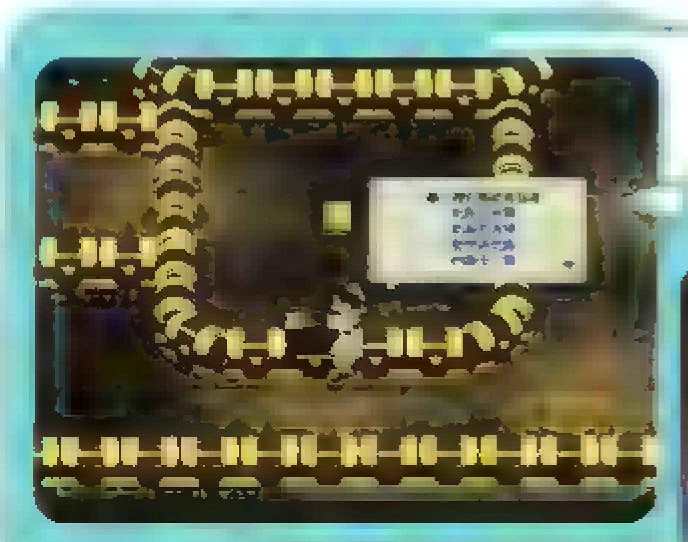
江南



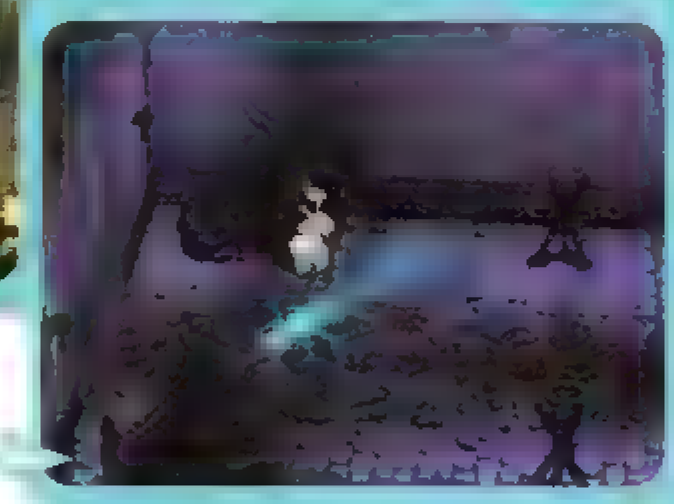
多山多水多嬌嬈的江南，多少詩篇裏吟唱著，連風到了江南也變得溫柔，連水到了江南也變得旖旎……那隨風搖曳的江南風情，在《天河》中盡現無遺。

特色迷宮◆深度樂趣奇幻景緻

在《天河傳說》中，角色扮演遊戲不可或缺的迷宮，可是遊戲中另一個非常吸引人的地方。有別於一般RPG走到死的變態迷宮結構，《天河傳說》中的每一處迷宮都是匠心獨具的。這其中包涵了大量的趣味小遊戲與謎題，例如，重現古長安「國防水利工程」的地下水道，和西域傳說結合的、關於嫉妒與愛情的選擇迷宮，玲瓏剔透且不可思議的幻境中的鏡子迷宮；以及裏面有山有水，有空中花園，竟然還有海的奇幻場景……迷樓。這一些在遊戲中出現的迷宮，帶給玩家的將不是頭昏腦脹的沮喪感，而是一幕幕趣味橫生且光彩奪目的奇特景色喔！



全由寶箱堆砌而成的迷宮



迷宮內的景色也非常特別

新穎多變的戰鬥系統

《天河傳說》的戰鬥系統，雖然在形式上保持了傳統RPG中蓄電槽回合制的戰鬥方式，但其實際操作中獨具創意的各種系統，有趣的玩法設定，使戰鬥脫離了無趣的打怪升級的桎梏，既容易上手又新穎有趣，絕對將讓玩家樂此不疲。以下我們就來看看各種戰鬥系統的特色介紹吧！

指環系統

從戰鬥介面中可以看到，每個角色都有兩條蓄電槽。下面的一條是傳統的行動槽，充滿後玩家就可以控制角色攻擊或施法；而上面的一條就是獨特的指環蓄電槽。指環是一種特殊的飾品，可以讓角色獲得某種特殊的能力加權。例如"神醫"指環，可以讓角色在使用回復類招式時，有一定機率讓回復值增加50%。而每當這種特殊效果出現時，角色的指環槽就會增長，等到指環槽充滿以後，戰鬥選單中"秘力"一欄就會變亮，這個時候就等著欣賞螢幕上表演全畫面華麗法術吧



遊戲中一共有八種指環，分別是"神醫"、"鐵壁"、"專注"、"先制"、"通靈"、"飛燕"、"逆襲"、"強攻"。每一種指環都有匠心獨具的妙用，等著你去遊戲中發掘

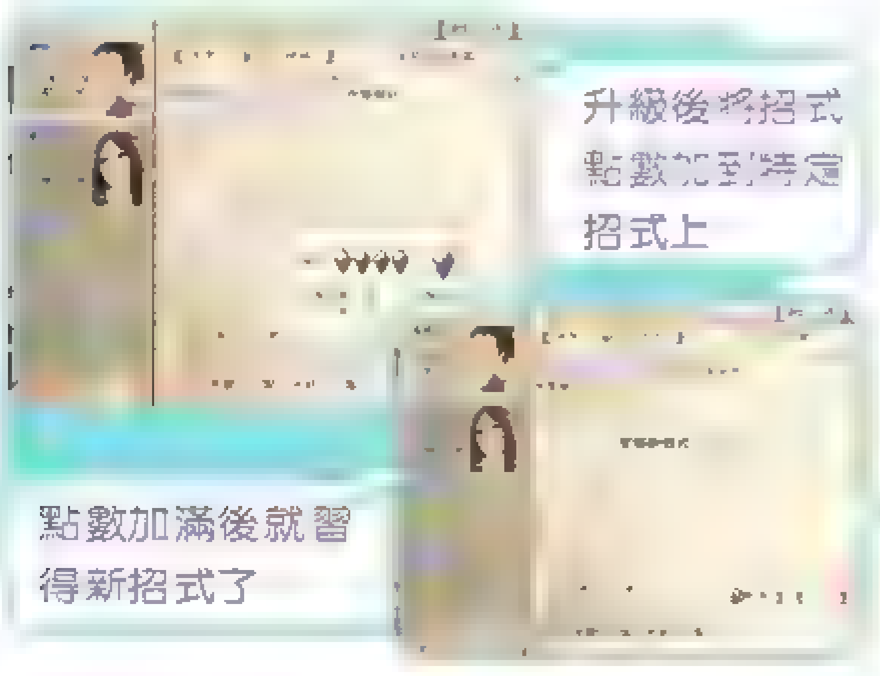
配戴特殊的指環將有意想不到的威力！



利用指環使出華麗的法術吧！

招式升級系統

《天河傳說》中角色的招式可以自由升級提升威力，還能轉化為更高級的招式。究竟要把角色等級上升時，獲得的有限的招式點數用在哪個招式上呢？遊戲中把選擇的權力和責任全部推給了玩家。玩家完全可以根據自己的喜好，培養出具有獨特技能的角色人物



升級後將招式點數加到特定招式上

點數加滿後就習得新招式了

18種特殊狀態

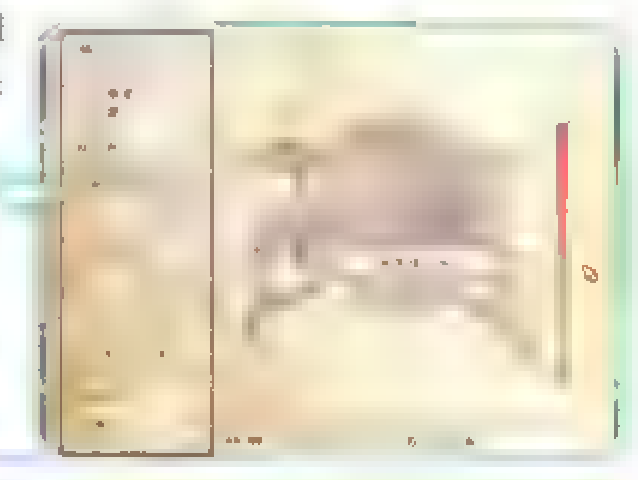
"失守"、"晦氣"、"逆行"……這些前所未有的恐怖狀態都將降臨到天河的眾主角身上！"失守"會讓角色的防禦力降低為1，面臨著被一擊必殺的危險。"晦氣"會讓角色的運氣降低，從而經常與"MISS"為伍，至於"逆行"就是你所控制的角色不聽你的使喚了，你讓他攻擊他就偏會防禦，你讓他施法他卻搞不好要逃跑。遊戲中類似的狀況設計高達18種之多，希望到時候玩家們能夠原諒遊戲的製作者……。



戰鬥中人物會出現各種特殊狀況

煉藥系統

天河的煉藥系統中，最獨特的是煉藥時還有一個"火候"的設定。遊戲煉藥介面的右側有一個象徵火候的滑動槽，上面的刻度就是藥方需要的火候，玩家要做的就是讓上下滑動的滑動棒盡可能的接近火候刻度。如果兩者位置正好吻合，這次煉藥就能發揮百分百的功效；如果有偏差，則煉藥的功效也會差上一些。如果差得太離譜，那麼這次煉藥便失敗了。



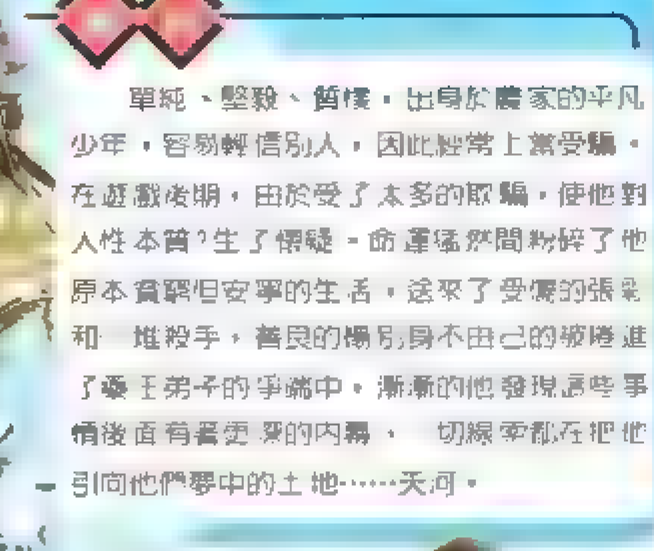
煉藥界面中右邊有一火候刻度，控制得宜才能煉出好藥

金石妖

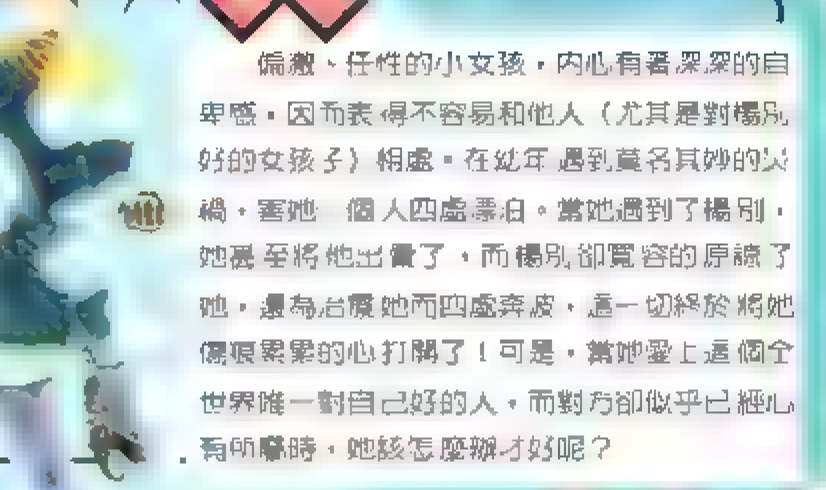
遊戲中玩家將遇到五個活蹦亂跳的小傢伙，將其收服以後它們就會變成玩家的金石妖。這些小傢伙將會在戰鬥中很活躍噢！至於召喚他們的辦法，就等遊戲出來以後玩家自己去慢慢發覺吧！



主角人物性格造型解析

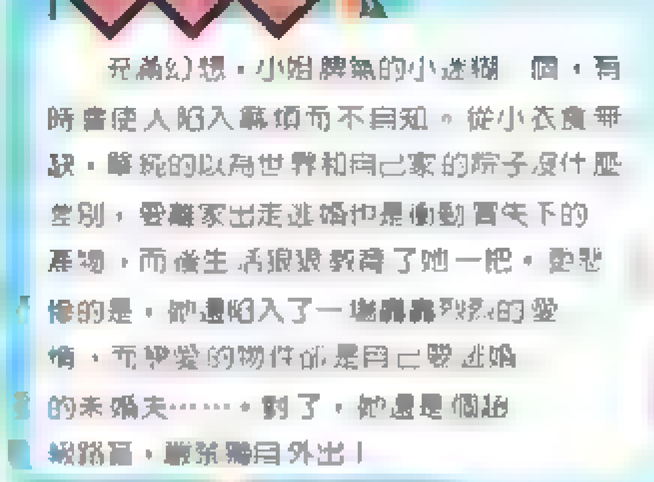


單純、堅毅、質樸，出身於農家的平凡少年，容易輕信別人，因此經常上當受騙。在遊戲後期，由於受了太多的欺騙，使他對人性本質產生了懷疑。命運猛然間粉碎了他原本貧窮但安寧的生活，送來了受傷的張梁和一堆殺手，善良的楊別身不由己的被捲進了藥王弟子的爭端中。漸漸的他發現這些事情背後有著更深的內幕，一切線索都在把他引向他們夢中的土地……天河。



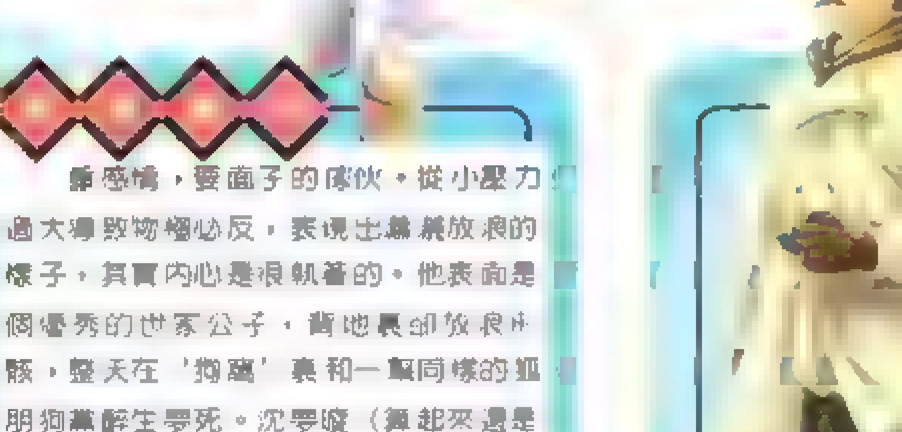
偏激、任性的小女孩，內心有著深深的自卑感，因而表得不容易和他人（尤其是對楊別好的女孩子）相處。在幼年遇到莫名其妙的災禍，害她一個人四處漂泊。當她遇到了楊別，她甚至將他出賣了，而楊別卻寬容的原諒了她，還為治療她而四處奔波，這一切終於將她傷痕累累的心打開了！可是，當她愛上這個全世界唯一對自己好的人，而對方卻似乎已經心有所屬時，她該怎麼辦才好呢？



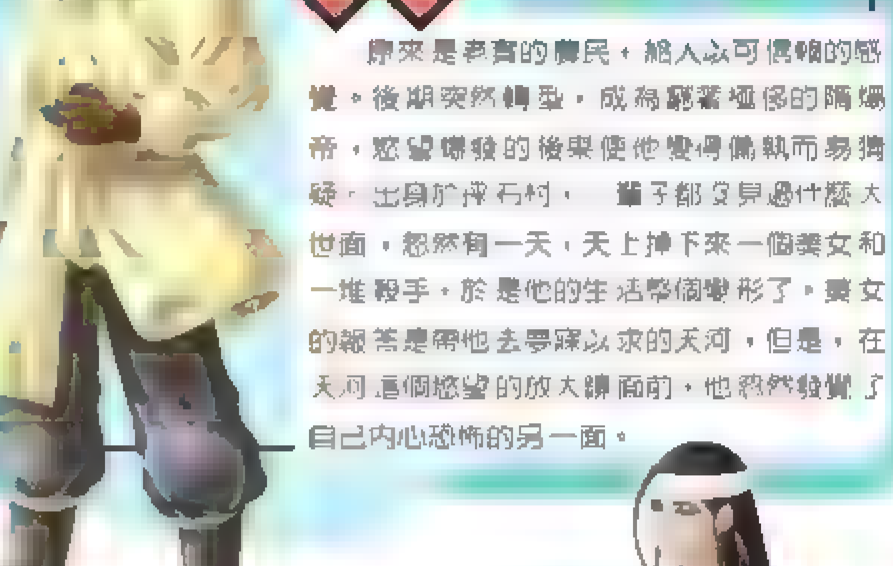


外柔內剛、秀美高雅，花一般的女性，出身於扶桑的貴族之家。給人一種親切和可信賴的感覺。即使心裏有什麼困難，她也選擇默默隱藏的做法，而不讓人為她擔心。楊別在海上失事漂流到扶桑，醒來後第一眼看見的就是瞳子，也許這就是所謂的緣分。她不僅是楊別的初戀，也是楊別生命中光輝的存在。

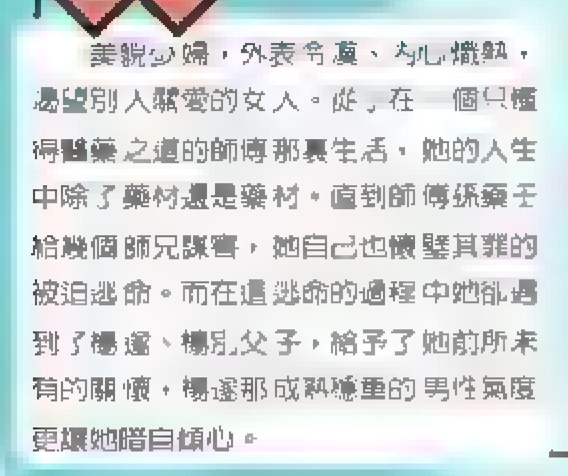
充滿幻想，小姐脾氣的小迷糊一個，有時會使人陷入麻煩而不自知。從小衣食無缺，單純的以為世界和自己家的院子沒什麼差別，要離家出走逃婚也是衝動冒失下的產物，而後生活狠狠教育了她一把。更悲慘的是，她還陷入了一場轟轟烈烈的愛情，而鍾愛的物件就是自己要逃婚的未婚夫……。對了，她還是個超級路癡，嚴禁獨自外出！



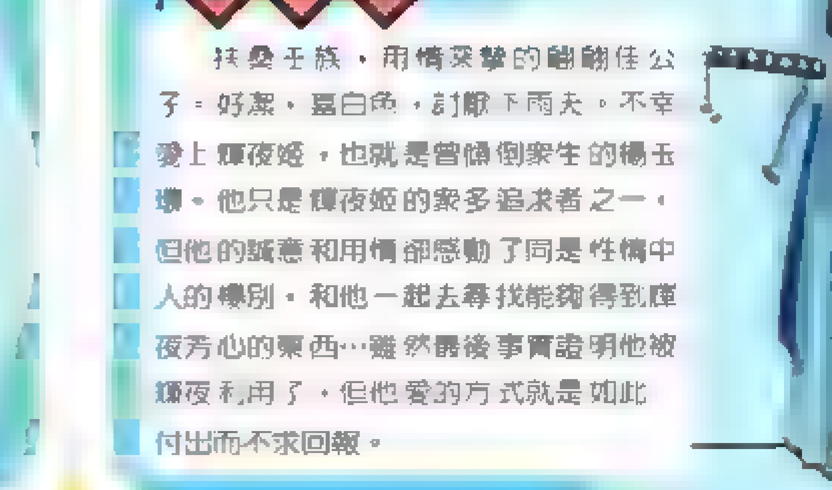
重感情，要面子的傢伙。從小壓力過大導致物極必反，表現出無羈放浪的樣子，其實內心是很執著的。他表面是個優秀的世家公子，背地裏卻放浪形骸，整天在‘狗窩’裏和一幫同樣的狐朋狗黨醉生夢死。沈夢璇（算起來還是他逃婚的妻子）這個小迷糊成為了他救贖的光，以至於最後也甘心為她而死。本質上還是個蠻感人的角色啦！



原來是老實的農民，給人以可信賴的感覺。後期突然轉型，成為野心極強的傀儡帝，慾望爆發的後果使他變得偏執而易猜疑。出身於搾石村，一輩子都沒見過什麼大世面，忽然有一天，天上掉下來一個美女和一堆殺手，於是他的生活整個變形了。美女的報答是帶他去夢寐以求的天河，但是，在天河這個慾望的放大鏡面前，他忽然發覺了自己內心恐怖的另一面。



美貌少婦，外表冷漠、內心熾熱，渴望別人關愛的女人。從小在一個只懂得醫藥之道的師傅那裏生活，她的人生中除了藥材還是藥材。直到師傅被藥王給幾個師兄謀害，她自己也懷疑其罪的被迫逃命。而在這逃命的過程中她卻遇到了楊遙、楊別父子，給予了她前所未有的關懷，楊遙那成熟穩重的男性氣度更讓她暗自傾心。





扶桑王族，用情深摯的翩翩佳公子。好潔，喜白色，討厭下雨天。不幸愛上輝夜姬，也就是曾傾倒眾生的楊玉環。他只是輝夜姬的眾多追求者之一，但他的誠意和用情卻感動了同是性情中人的楊別，和他一起去尋找能夠得到輝夜芳心的東西…雖然最後事實證明他被輝夜利用了，但他愛的方式就是如此付出而不求回報。



Tales Weaver

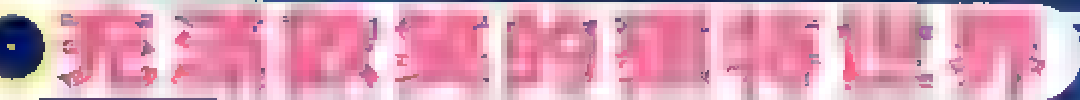
天翼之鍊

研究製造所：Nexon　販賣流通所：數碼戲胞

遊戲類型　網路角色扮演　科技需求：P??I 4??　1 8MB

預定推出日　年　月

《Tales Weaver》在經過玩家的票選後，終於決定了它的中文名稱--《天翼之鍊》，也期待它真能像長了翅膀般一飛衝天！在見著這篇報導的同時，遊戲也即將進入Close Bata的階段，或許你我也會在遊戲中相見喔！就讓我們一起來見證這款在各大討論區備受期待的年度強作之一，是不是真能不負眾望。



《天翼之鍊》是一款具有積極的主旨性的線上遊戲，與以勝負和戰鬥為主的線上遊戲不同，在故事性上就有很大的差別，亦即是以劇情為基礎來進行遊戲，依據玩家所做的不同選擇，或是經由活動，都會使遊戲往各種不同的方向發展。總共分為六個章回的《天翼之鍊》，目前只開放第一章節--發現，在韓國的公開測試期間，正式開放活動系統不過5天，同時上線人數就突破4萬5千人，創下韓國最短時間內最高人數紀錄，其人氣可見一般。



▲地上好多可愛的毒果凍雞

《天翼之鍊》，彷彿是一個命運的「循環」，照玩家的期待，所製作出無窮無盡的故事循環，而在那之中，玩家可以與其他玩家相會，一同歡笑、一同遊戲。《天翼之鍊》專屬的感人故事，精緻的畫面，獨特的系統，將會為玩家交織出一段暖暖冬天。



天翼之鍊的主要特色

擁有劇情的線上遊戲

《天翼之鍊》劇情結構相當的龐大，大至宇宙觀，　至城鎮裡的　隻動物，都仔細的做了設定的《天翼之鍊》，在創世紀戰中呈現　感人故事，現在將由《天翼之鍊》在線上為玩家，章節1將以位於Armide大陸西部的Anomarad王國為背景，展開劇情豐富的故事。



▲South Anomarad王國地圖

雙重活動系統

線上遊戲並非是單獨一個人，而是在與其他的人相會之中所展開的遊戲，也就是說，因為不是一個人玩的單機遊戲，因此如果遊戲當中有玩家必須進行的、固定形式的故事情節，那就不可稱之為線上遊戲。而玩家在遊戲中也就和單機遊戲的NPC沒甚麼兩樣，因此《天翼之鍊》在線上遊戲最典型的戰鬥和升級系統之外，還製作了一套新的系統，而這系統就是所謂的『活動系統』。

《天翼之鍊》的活動系統最大的特徵在於系統會依據遊戲進行的情形而自動將一般遊戲進行的空間，與進行活動的空間轉換、分離開來，因此在進行活動時，會與其他玩家所在的世界分離，在一個完全沒有外界干擾的狀況之下進行活動，這樣玩家就可以很自然的享受活動的部分。

經由這種設計，不但不會破壞線上遊戲的進行，也能與目前線上遊戲的重心--戰鬥和升級互相調和，因此《天翼之鍊》便擁有戰鬥和升級、活動和劇情的雙重系統結構。當然在戰鬥和升級方面加上了活動任務，以賦予它活動的趣味性，而在活動方面，則以活動戰鬥與成長的概念來維持平衡。

活動與任務

心心相印唷！

在《天翼之鍊》中除了活動之外，也有任務存在。「活動」與「任務」，兩者雖然都有必定會進行的某一段故事劇情，但是兩者主要的差異在於所進行的劇情部分與故事主線是否有很深的關連。「活動」在遊戲的過程中是有點強制性，是必須要進行的，而「任務」則與主線劇情的延續沒有影響，因此玩家可以自由選擇是否要進行任務。實際上，「活動」與「任務」是用同一個活動系統所設計呈現出來，所以任務連帶的也擁有活動系統的許多優點，因此也將更為引人入勝。



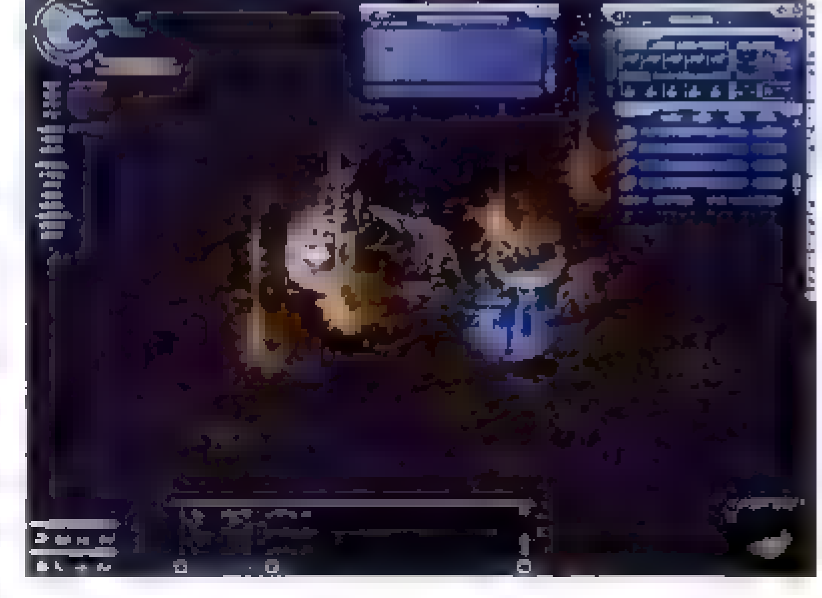
組隊系統

組隊系統的定義

組隊系統在《天翼之鍊》中的特徵是--「共同參與的事件」，它是展開遊戲的必要單位，也是《天翼之鍊》社群系統的中心。《天翼之鍊》的活動分為玩家可獨力完成的單人(single)事件，與必須由許多玩家組隊才可完成的團隊(team)事件，因為團隊事件是為了玩家的共同參與而設計，因此在進行之前必須要組隊。《天翼之鍊》的隊伍大致上由隊長、事件隊員及一般隊員組成。

隊長，依照字面上的意思，指的是建立隊伍的玩家而言，除了擁有加入與除去會員的權力之外，還擁有可以指定/替換隊員為事件隊員或一般隊員的權力，而且在主線劇情方面，可進行的活動會隨著隊長所進行的大部分事件的狀況，以及事件隊員的狀態而有所變化。因此，在團隊事件的進行上，隊長佔了相當重要的比重。

事件隊員指的是進行活動時直接參與活動的玩家而言，隊長也屬於活動隊員，在同一個隊伍當中，活動隊員只能由不同的角色組成，在同一個隊伍當中，如果有許多相同的角色，那麼其中只有一位可以成為活動隊員，而隊長擁有可以替換活動隊員與一般會員的權力。最後，一般隊員指的是一同組隊但卻沒有進行主線劇情的隊員而言，這些隊員並不具有特殊權力。





事件隊員與一般隊員的比較

功能	事件隊員	一般隊員
可否參與事件	可直接參與事件	只可旁觀不可參與，但可參與戰鬥
事件的完成	可完成	無法完成
事件經驗值	獲得100%	獲得60%
參與活動條件是否符合	檢查	不檢查
組隊頻道	可使用	可使用

組隊的附加功能

- 經驗值取得
- 自由使用交談頻道
- 位置資訊服務與狀態確認功能

經由分配經驗值成長的系統

經驗值是進行《天翼之鍊》中相當重要的一個要素，與一般的角色扮演遊戲一樣，《天翼之鍊》的玩家也必須經由戰鬥與活動獲得經驗值來使角色成長。但與其他遊戲不同的地方在於，經驗值並不只是用來升級，也可用在技能/魔法的習得與增強、武器的成長及活動條件等等，因為經驗值可以用在這些多樣化的方面上，因此如何分配經驗值在遊戲中可是一門大學問喔！

▼排出可愛的Miffy耶！



自由分配經驗值



戰鬥經驗值與活動經驗值

在《天翼之鍊》中獲得經驗值最簡單的方法就是經由戰鬥，但是經由一般戰鬥所獲得的經驗值不但少，而且在升級之後，從同一種怪物身上獲得的經驗值就會越來越少，因此如果只想經由戰鬥來升級的話，會需要很多時間及努力。

但是在戰鬥的同時也進行活動的話，不但會遇到種類多樣、強大的怪物，而且依據活動進行的結果，還可以獲得相當的經驗值。不僅如此，活動當中所獲得的經驗值與戰鬥中獲得的經驗值不同，即使等級升高，還是可以獲得相同的經驗值，因此等級越高，就越顯得進行活動的重要。

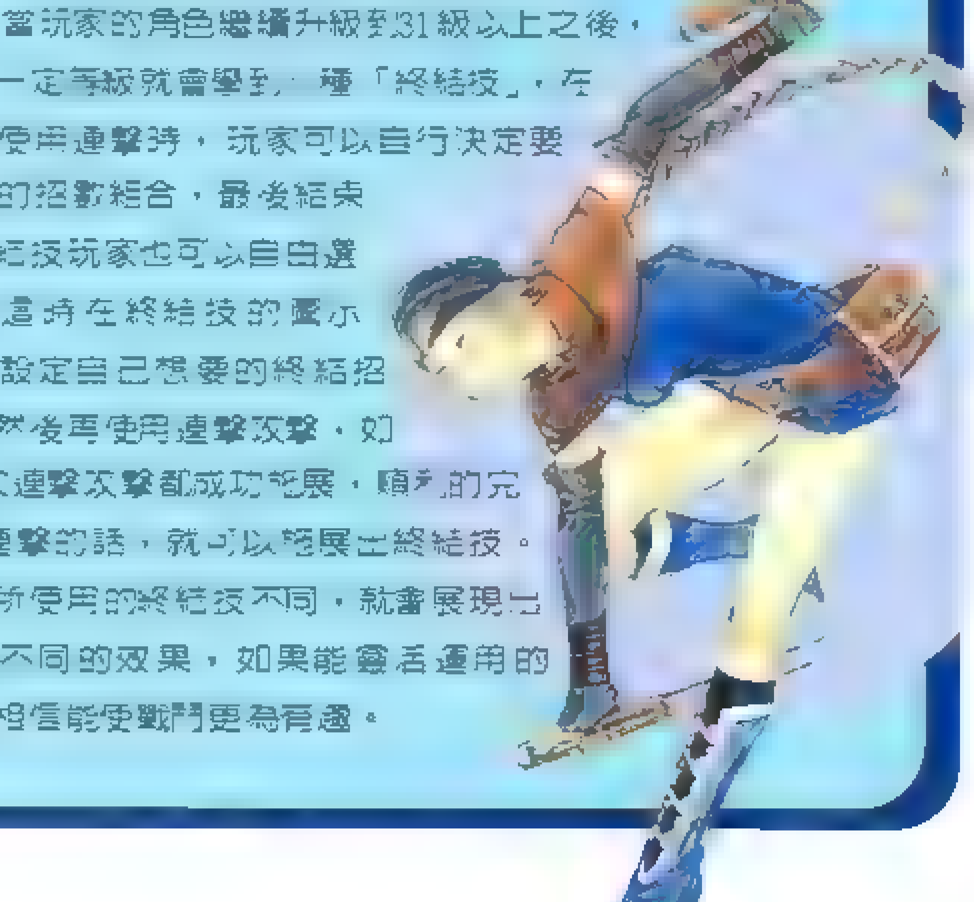


連擊系統

《天翼之鍊》的戰鬥系統當中所要介紹的最後一項特點就是連擊系統，遊戲畫面左上部份有一個看起來很像以前遊戲中顯示能量的小圖示，那個就是連擊系統所使用的圖示。使用基本攻擊的最大連擊次數是當只使用基本攻擊的狀況之下使用連擊，次數最多可至5次，當使用終結技時，連擊就會停止。但是當無法施展出最大基本連擊時，將技能結合在連擊中，小心注意抓對時機，不要讓連擊使出終結技，就可以跨越基本連擊的限界，甚至可使出無限次攻擊連擊，這就稱之為無限連擊。因為在無限連擊裡基本攻擊的延遲與技能施展的延遲是各自獨立控制的，所以施展無限連擊時不僅可以完全沒有延遲的連續攻擊敵方，減少受敵方攻擊的機會，還有可以增強攻擊的效果，玩家藉由此更可以感受到打怪的快感。



當玩家的角色繼續升級到31級以上之後，每升一定等級就會學到一種「終結技」，在每次使用連擊時，玩家可以自行決定要使用的招數組合，最後結束的終結技玩家也可以自由選擇。這時在終結技的圖示上，設定自己想要的終結招式，然後再使用連擊攻擊，如果5次連擊攻擊都成功施展，順利的完成5連擊的話，就可以施展出終結技。依據所使用的終結技不同，就會展現出各種不同的效果，如果能靈活運用的話，相信能使戰鬥更為有趣。



技能系統

在《天翼之鍊》中，技能是與角色升級和連擊系統的使用上都有很密切關連的戰鬥核心要素中的一項，在《天翼之鍊》裡將所有的魔法與必殺技都通稱為技能，特別的是並沒有把魔法與必殺技區分看待，某些特定的必殺技還必須先習得特定的魔法才可使用，或是必先習得其他系列的必殺技才可習得，因此最好是先參考技能樹狀表之後再決定要習得的魔法。



系列XIEN與輔助XIEN

XIEN在《天翼之鍊》裡是一種技能管理，當玩家要習得某一技能之前，必須先習得該技能所需的系列XIEN與輔助XIEN才可以習得該技能。

系列XIEN是為習得特定系列的技能，即火焰魔法或劍系列技能所需要的魔法語，因為每一個角色可以習得的系列XIEN都不同的關係，在基本提供的系列XIEN之外，玩家若還想習得其他的系列XIEN的話，就必須進行特殊的任務或活動。

輔助XIEN是為習得特定的團體，即特定的角色的技能所需要的魔法語，因為輔助XIEN與系列XIEN是分開計算的關係，所以即使角色持有足以學習火焰魔法的系列XIEN，但是也必須依據輔助XIEN的習得狀態來決定是否可學習基礎魔法或學習高等魔法，因此每一個角色可以習得的技能種類都會有所差異。



▲華麗的超強必殺技

技能的習得與升級

在遊戲的技能界面上，會標示依玩家所習得的系列XIEN與輔助XIEN之下可以學習或使用的技能。關於技能習得方面，除了習得該技能所需要的經驗值之外，有時還需滿足其他的附加條件，如角色的等級、學習過多少其他技能、某項特定技能是否練到特定等級等。因此會發生即使玩家已經先習得優先必學技能，但仍無法學習該技能的狀況，因此在玩家在一開始想要學習某一項技能時，就必須考慮這些附加的條件。

技能樹狀表與習得技能的限制

角色

《天翼之鍊》的角色，並非是將玩家的靈吹入沒有生命的角色中，而使角色開始活動，而是玩家必須將自己融入已經存在，並具有非常性格的角色中，因此在開始與角色融合之前，最重要的就是掌握角色的基本屬性以及各角色屬性的差別

HP	顯示角色的體力
MP	顯示角色個人的魔力值
SP	顯示角色的技能值
WEIGHT	可攜帶的道具重量
POINT	升級時獲得的點數，可用此點數增加屬性數值
STAB	刺擊攻擊力
HACK	砍擊攻擊力
IN	魔法攻擊力
DEF	物理防禦力
MR	魔法防禦力
DEX	命中率

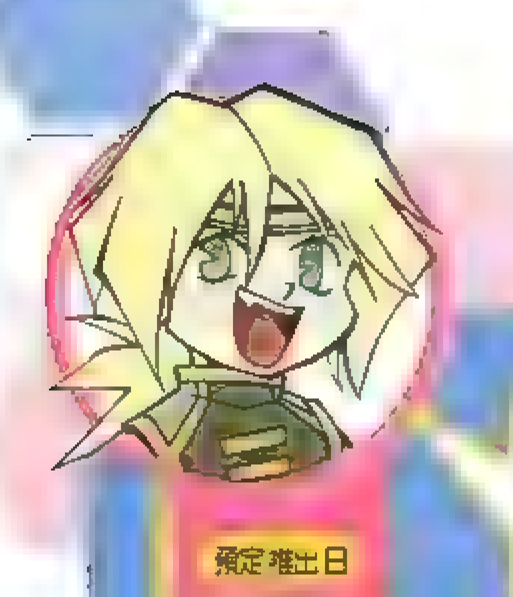
怪物

如果要問《天翼之鍊》怪物最大的特點在哪，那就是怪物也會升級，因此相同的怪物也會因為等級而形成攻擊、防禦力差異很大的情形，如果懂得利用這一點，在獲得經驗值上也會較具優勢，但是也必須小心對付怪物的強度。怪物依據出沒的地點大致可分為4大類--草原、森林、海岸及洞窟4種。



▲遊戲中的可愛怪物

神甲奇兵Online



- 研究製造所：昱泉科技
- 販售流通所：昱泉科技
- 遊戲類型：線上角色扮演
- 科技需求：P3 600、128MB

預定推出日 年 7 月

玩家第一次進入遊戲時，一定會進入新手區，是否要在新手區學習，玩家可以自行決定，在離開新手區之前，玩家必須再韓、趙、魏中選擇一個國家，以作為冒險的開始地點。而隨著玩家不斷的升級，當到達一定等級時，就能進行轉職。目前每經過一次轉職，所能夠使用的道具裝備將會因職業的改變而有改變，而也能獲得該職業的能力加成，所以使用的技能也會依照所轉換的職業而有所不同，要提醒玩家的是一旦轉職後即無法再回頭，所以玩家可要好好的仔細思考後再下決定喔！



M2菜鳥戰鬥營 新手專區



區域介紹

新手區是一個小島，島上有四個區域

進入區

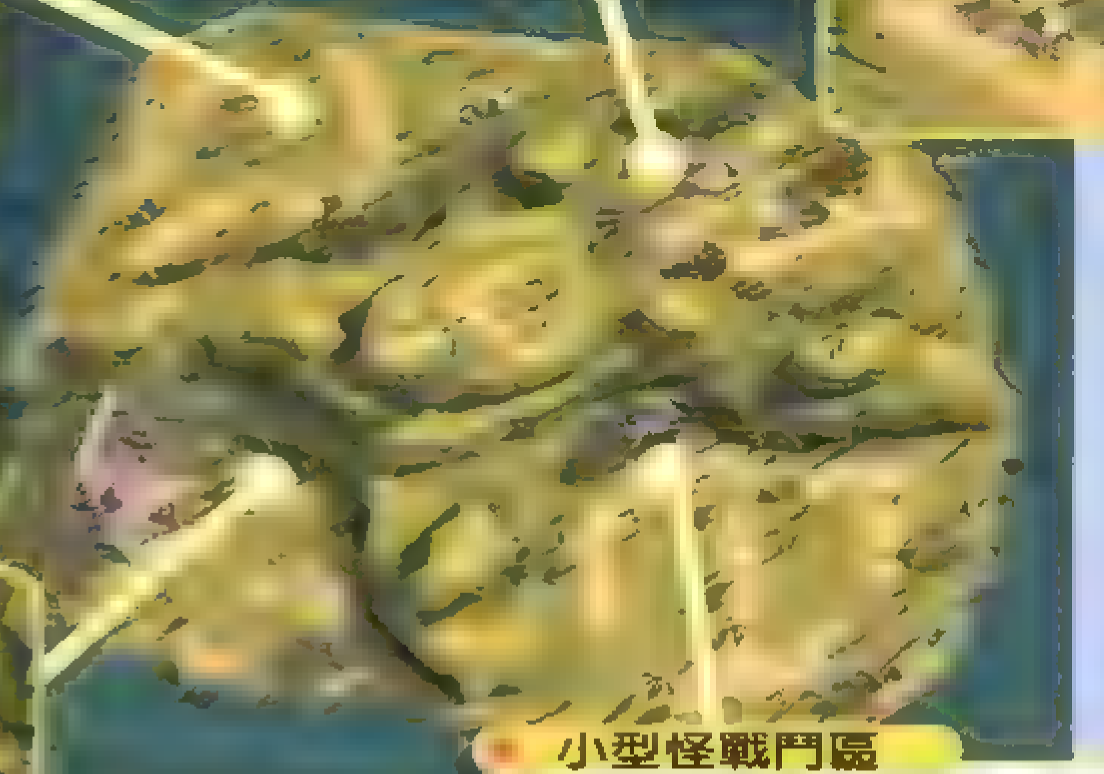
此區為玩家一進入M2菜鳥戰鬥營的第一個區域，玩家在這裡可以選擇是否進行新手教學。同時有新手導師NPC會教導玩家，關於遊戲主介面、操作⋯等等基礎教學。結束後可前往小型怪戰鬥區。

大型怪戰鬥區

此區為玩家體驗操作機甲戰鬥體驗區域，在這裡會有新手導師NPC教導機甲工房介面以及機甲操作與技能使用。結束後可前往應龍船區。

應龍船區

這裡會有一名NPC詢問玩家要從韓、趙、魏哪一個國家開始冒險，選擇之後便會直接將玩家傳送到所選擇國家的應龍船機場。



小型怪戰鬥區

此區為玩家體驗人物戰鬥區域，在這裡新手導師NPC會指導玩家技能與連攜技的使用。結束後可前往大型怪戰鬥區。

菜鳥要認命 新手必看

1 玩家創造好角色之後便會來到新手教學島的「進入區」。

2 在「進入區」首先會看到一名NPC。和他交談後可選擇是否進行新手教學。如果你是M2新手，建議你還是乖乖的進行這新手課程，如果你已經是老鳥，那就選擇直接進入遊戲吧。玩家選擇了「不願意進行新手教學」時便會被傳送至新手教學島的「應龍船區」，在該區會有有一名npc人物可讓玩家選擇從韓、趙、魏哪一個國家開始冒險，選擇後便傳送至該國應龍船機場。

3 「進入區」有三名新手導師NPC可供玩家自行選擇哪個部份進行學習。「主介面教學」畫面上介面位置及其功能介紹、系統快捷列及熱鍵快捷列使用方式、遊戲的交談、好友聯絡、系統設定功能簡介，「自動GM系統教學」自動GM教學使用方式，含呼GM幫助的機制，線上「Q&A」的使用。「買賣交易教學」介紹交易介面，買賣流程，同時提供新手島特有消耗性道具來販賣，可玩家購買使用。

在這邊，買賣教學的NPC可以販賣新手教學島特產之消耗性道具供玩家使用。在都學習完此區教學的系統之後與「主介面教學」之NPC交談有航進至「小型怪戰鬥區」的選項可讓玩家選擇是否結束此區的教學。

4 在「小型怪戰鬥區」，會有一名新手導師 NPC負責組隊及戰鬥指導、武器裝備、技能使用、連攜技使用、組隊功能介紹、組隊的限制、經驗值分配原則。在這裡，如果玩家已經熟悉了，可以在此選擇結束教學，直接傳往應龍船區，在該區有一名npc人物可讓玩家選擇要開始冒險的國家，選擇後便傳送至該國應龍船機場。

5 在『大型怪戰鬥區』流程與「小型怪戰鬥區」大致相同。新手導師NPC指導玩家對於機甲的技能使用、機甲工房介面及功能介紹、機甲戰鬥技能及連攜技的應用。依舊，為了讓玩家可以決定離開新手教學區，可以在此選擇結束教學，直接傳往應龍船區，在該區有一名npc可讓玩家選擇國家，選擇後便傳送至該國應龍船機場。

6 到此，算是完成了所有新手教學的過程了，在應龍船機場這一區有一名NPC負責讓玩家選擇國家後，直接傳送玩家至該國應龍船區後開始遊戲。



轉職

開始冒險後，相信玩家都等不及要大展身手的到處冒險了，在升級的同時，也別忘了重要的轉職喔。

第一次轉職職業

第一次轉職的條件，就是將平民的等級提升到10，玩家可以在各地的大城外，殺些小怪物，為了讓玩家升級方便，小怪的區域都在大城市的附近，可以讓玩家能夠快速的吸收經驗值到達等級10，當等級到達10之後，玩家就要面臨遊戲中第一次的轉職。接下來玩家就可以到各國主要大城鎮的武技館（不是武器店喔，是武技館），在武技館內，找到館長，趙國是武技館館長「高漸」，韓國是武技館館長「王公嘉」，魏國是武技館館長「馮劭」，跟他們說話，就可以開始進行第一次轉職的動作了。

該轉哪一個好呢？其實此階段的轉職可以分成3種完全不同類型的職業，也是最關係整個職業走向的決定，玩家將可轉換成以物理系攻擊為主的習武者、走向以法術專精的求仙者，或者是可以生產各式各樣的道具裝備的學徒。簡單來講就是戰士、法師、生計這3種類型的職業走向，那到底哪個好，玩家可以好好的思考自己喜歡哪一種，或者是跟好友討論，各自選擇一個未來可以合作的職業來規劃吧。

第二次轉職職業

第二次轉職的條件等級為等級30級，一但玩家升級到等級30時，就可以有第二次轉職的條件，在這階段可轉職的職業將會因玩家在1轉時所選擇的職業區別而有所不同，習武者職業的玩家將可選擇以近身攻擊為主的武兵、以遠距離攻擊擅長的弓兵或是以敏捷取勝的浪人；求仙者的玩家將會面臨到走向運用各式各樣攻擊性法術的方士、以回復輔助為主的禮司；而學徒將會面臨到製藥與各項道具專精的鍊丹師，還是武防具打造專精的鑄師此兩種職業的取捨。

第二次轉職，就不是到處可以轉職的了，需要尋找到轉職關鍵NPC來轉職，並且玩家必須符合轉職的條件，才能夠進行第二次轉職。

習武者轉職成為 ▶▶ 武兵

○ 需要尋找的轉職關鍵NPC 姜水兒

○ **姜水兒**

十二歲的女子，外表清秀，個性內向，父親姜源是魏國的大將軍，但是在與楚國爭戰時，因瘟疫染病而亡，身後並無兒子，只獨留姜水兒一女。姜水兒自小師承父親的武藝，因為父母親相當的疼愛，並且專心練武，對於世事尚不多知。據說姜氏之武學為羿神之後所傳下的，為各武學流派之源流。魏國對於姜氏非常厚重，並讓姜源的母親雲氏管理神農里一帶的土地，姜水兒本身亦為魏國軍隊的武術指導。

○ 轉職需求 職業為習武者，等級到達10級

○ 轉職過程 因為姜水兒是魏國軍隊的武術指導，除了魏國人之外，其他國的人必須要先幫神農里魏軍軍尉劉貴做事，才能得到姜水兒的認可。要學成姜氏二十六路劍法，首先要學會三種基本劍法，學會之後使起姜氏二十六路劍法方能紮實。玩家要到等級10級之後，方能得到姜水兒的認可，從她那得到一封推薦信，要依序找這三個人才能學到基本的劍法。依次首先為酉城關的關尉燕雲飛的「飛燕劍法」，需要鐵羽鷹所掉落的鐵羽毛40個方能換得。再來是守在洛森南口魏關卡的把關軍尉亞弛的「簡明劍法」，他會要你去削弱強盜的勢力，消滅「強盜雙槍兵」，取得它們的「巳式戰甲背包」以做為證明。最後是洛陽城將軍府的大親左強程孫瑩的「落花劍法」，她會要你去擊羊靡擊殺「蝶形神甲兵」以取得「鋁音甲動力核心部」交給她。取得這三人所給的劍譜之後，再交給姜水兒即可轉職成武兵。記得這可是一定要照順序喲

習武者轉職成為 ▶▶ 弓兵



○ 需要尋找的轉職關鍵NPC 孤偃

○ **孤偃**

三十二歲男子，個性開朗，鎮日在常右山中奔走狩獵，練就一身好箭術，因此收了許多門徒，嗜好吃美味。

○ 轉職需求 職業為習武者，等級到達[illegible]級

○ 轉職過程 孤偃一直難忘在大梁城做客時一個賣菜大嬸所做的超美味烤雞，很想要自己學著做，故請玩家幫忙去魏國的飛來刷賣場找賣菜大嬸要食譜。玩家到了飛來刷賣場找到了賣菜大嬸，她說這烤雞的配料其中有三樣不好尋得，有兩樣是跟她的朋友要來的，所以她給了玩家兩封推薦信（給鄭厕的信、給劉銓的信）去找她的兩個朋友。這兩個人一個是韓國宜陽城的鄭厕，另一個是趙國破軍港的解將劉銓。韓國的鄭厕看了玩家的推薦信後，要玩家幫也打青人霸的25個玄鐵礦石，她才願意把配方與香料給玩家（鄭厕的香料與處方），而劉銓需要「齒鳴機頭部套件」，這個套件則要打在幽泉谷的「梅金狂神甲兵」才能得到，然後劉銓才願意把配方與香料給玩家（劉銓的香料與處方）。好不容易收集了這些東西，回去找賣菜大嬸要最後一個處方，賣菜大嬸居然跟玩家要1000元做為購買她家香料處方的代價。不得已玩家付了錢之後，便帶著賣菜大嬸的處方（賣菜嬸香料與處方）與其他兩人的處方回去找孤偃，孤偃見了這三個處方與香料大喜，便教玩家射箭，方能完成轉職。

習武者轉職成為 ▶▶ 浪人

○ 需要尋找的轉職關鍵NPC 介子契

○ **介子契**

27歲男子，個性豪爽，四處遊歷。從小他父親即教導他「最強的武士不是百戰百勝，而是百敗百戰！」，所以這傢伙到處找人比武，被人打敗了反而高興，並積極找出自己被打敗的原因，故他的武技其實超高。

○ 轉職需求

○ 轉職過程 豪邁的介子契要向高手下戰書，故給了玩家三封戰書去求戰，不過這三個被挑戰的人地位不同，要是先找地位高的人下戰書，他一定置之不理，故須按照順序去下戰書。最機車的是，因為介子契沒有親自下戰書，所以他們三個人不爽，還會刁難玩家，測測看玩家是否夠資格讓他們受戰書。這三人依序是：洛陽城地禁左尉的韋起、洛陽城大親右將的荀嫌及大親中統的鄭尹。前兩個人會出題讓玩家去打怪取得物品以證明自己的能力，最後一個大親中統鄭尹，因為不喜私鬥，所以直接給玩家回絕書。介子契氣不過，把氣發在玩家身上，要玩家再去打怪取得一個物品之後，他才讓玩家順利轉職。



求仙者轉職成為 ▶▶ 方士

需要尋找的轉職關鍵NPC 韓國境內五台山頂遊歷的神秘人

○ **賽伏羲**

年約50，擁有一雙清楚澄澈的眼睛，專注的眼神，彷彿會把世間萬物的本質看透，微禿的腦袋中，裝有常人所無法得知的重大秘密。

○ 轉職需求 職業為求仙者，等級到達20級

○ 轉職過程 既然師徒相稱，當然做徒弟的要為師父作事，賽伏羲因為最近要研究新的法術，需要三樣物品做為輔助，這三樣物品又都在他的三位道友身上，這三名道友是五行太師鄧文、神禮大祭司趙晃和御前鍊丹士石青。所以玩家得要跑腿去拿這三樣物品。不巧的是，這三位道友身上都沒現成的物品，便叫玩家去打三樣材料來製作，最後玩家將這三樣材料拿回交差後，賽伏羲才傾囊相受，玩家完成轉職。

求仙者轉職成為▶▶ 

○ **需要尋找的轉職關鍵NPC** 周國洛陽城大司祭官

○ **展喜**

身在大禮寺，是周帝國一個重要的導師，門下有許多的學生，溫文有禮，知識豐富。

○ **轉職需求** 職業為求仙者，等級到達30級

○ **轉職過程** 身為大司祭官真是不容易呀！每天處理大禮寺大大小小的雜務事，所以展喜要玩家幫他完成三項任務：收集象牙、花朵與「天禮神器」。象牙用以製做器具，花朵用來裝飾消災慶典，天禮神器則是在祭典時用的。前兩項一個打長牙巨象，另一個打翻步蠻震人就可以勝任，第三個則要到趙國找一個會打神器的匠師許不才。找到那個匠師許不才之後，他需要玩家到北烱礦坑打紅石怪取得熊土礦石10個與玄冰礦石20個為材料。收集到之後，匠師便幫玩家鑄造「天禮神器」，玩家再將這三樣物品拿給展喜以完成轉職。

學徒轉職成為▶▶ 

○ **需要尋找的轉職關鍵NPC** 趙國 趙口灘

○ **勞事者**

年齡為四十五歲，為神甲真人弟子之後，歲月掙獰，飽經風霜，由於祖師爺名氣鼎盛，自幼便被教導不可提起自家之身世，以及祖師爺密傳之秘術，以免遭到外人之覬覦，所以鄉里間也漸漸淡忘了這個人的真實姓名與身世，只知其所製造出來的物品既美觀且耐用。

○ **轉職需求** 職業為學徒，等級到達30級

○ **轉職過程** 說是神甲真人之後，閒靜少言，既然要與無名師求技，就需展現自己的基本工夫是否到家，否則無名師不收天資駑鈍、懶惰成性的人為徒。做出無名師所規定的物品，無名師便會讓你升上鑄師以更上一層。但是在出課題之前，無名師卻要玩家幫他一個忙，就是到神農里去找衛嫻，想辦法完成她的願望。到了神農里，見了衛嫻，卻不知她的願望是什麼，旁邊的水姑看不過，便告訴玩家衛嫻因為自小體弱多病，所以出不了遠門，但是神農里是個交通要衝，所以衛嫻常常聽過路的旅人的故事，心裡非常想要環遊世界。故水姑給了玩家四封信，要玩家去各大城的驛龍船巷找女空服員，她們會拿一種「映石」給玩家。這種奇異的石頭可以將外界的影像給攝影下來。當玩家好不容易收集好四個映石之後，連同無名師的信物交給衛嫻，衛嫻高興得無以復加，看到無名師的信物時，居然大叫爺爺！原來衛嫻是無名師的孫女。（至少我們知道無名師姓衛）。衛嫻忙著在房間裡上上下下的找，最後找到一個手縫的娃娃，要玩家送給無名師爺爺。當玩家把這娃娃給無名師爺爺看過之後，無名師感動流涕，便告訴玩家鑄師的課題，最後完成一樣物品之後，玩家便升為鑄師。

學徒轉職成為▶▶ 

○ **需要尋找的轉職關鍵NPC** 魏國 北原西方神農里

○ **女娃兒**

為上古女神女媧之後代，無人得知其年齡多少，由於生性害羞，身形特異，世代隱居在崑崙山區，對各項物品的屬性及配方瞭若指掌，經多年修練，已經將蛇身部分煉化，雖轉為人形，但作風依然低調，默默的為繼承先祖之風而努力。

○ **轉職需求** 職業為學徒，等級到達30級

○ **轉職過程** 可憐的女娃兒，她所愛的人在洛森中了奇毒，長睡不起，為了救她所愛的人，便在神農里努力的煉丹，希望能求得解藥。可是煉了許久，還缺了許多的材料，便向玩家求救。玩家便出發往三個地方發進。殭屍甲兵的鱷魚皮30個、翻步蠻蓋油40個、強盜巨刀兵的鴨鋳篇雲鑼1個，有了這三樣物品便可以回去找女娃兒交差，女娃兒高興的馬上把這三樣物品放入她的大鍋之中，瞬間大鍋冒了一陣大爆之後，女娃兒將大鍋中的液體裝瓶，拿給玩家，希望玩家能送到身在泰山的愛人雷雲手上。雷雲接過解藥之後，便拿一個要送給女娃兒的信物給玩家，要玩家送到身在神農里的女娃兒。女娃兒收到這信物之後，高興非凡，她在感激之餘，便教授你技法讓你轉職成鍊丹師。

★ 特別注意 ★

玩家因為在2轉職業的選擇不同，則後期發展的方向也會因此改變，習武者該職業的2轉將會區分為近戰（武兵）、遠程（弓兵）、速度（浪人）3種不同特性的職業，而求仙者該職業的2轉將會區分為以攻擊法術（方士）或是二傻法術（禮司）為主的兩種職業，而學徒則將會有以物品道具製造（鍊丹師）或武具防具製造（鑄師）兩種路線可供玩家來選擇。

後記▶

以上這是第一次及第二次轉職的任務攻略，在此階段一個完整隊伍的組成雛形將會慢慢的形成，依照不同特性的職業來選擇練功組隊的成員。每種職業都有其過人與缺失的地方，與玩家間組隊打怪時則必須選擇與自己能夠互補缺點的職業，如此才能將整體戰力提昇到最高峰！關於第三次轉職任務，請玩家密切期待。





Age of Mythology：The Titans

神話世紀 泰坦

研發製造商：Ensemb[illegible]　販賣流通商：台灣微軟

遊戲類型：即時戰略　科技需求：[illegible]

預定推出日 [illegible]年 10月

在各遊戲網站喧騰一時，一度懷疑這是個芭樂消息，那就是受歡迎的即時戰略遊戲《神話世紀》將推出新資料片這個消息，終於在四月中旬獲得了Microsoft Game Studios和Ensemble Studios的証實。兩家公司聯手宣佈《神話世紀》的資料片《神話世紀：泰坦》(Age of Mythology：The Titans，暫譯）的相關內容，並計劃在今秋上市。



亞特蘭提斯文明新登場

據了解，此資料片是以希臘神話的泰坦神，以及牠所具備的各種力量為中心，遊戲還增加了第四種文化－傳說中的亞特蘭提斯(Atlanteans）文明將在遊戲中露面，將和北歐、埃及、和希臘等文化相互較長短。遊戲將加入包括十二個全新劇情的單人遊戲戰役，並加入十二位新神祇。在劇情中的每一個亞特蘭提斯人在這些新劇情中，都能召喚泰坦神的力量來摧毀對敵文明，也可以派遣旗下的十八個人類單位和十個巨大的神話單位至前線和敵人激戰。扮演亞特蘭提斯文明的玩家也能在遊戲中多次召喚包括亞特拉斯（Atlas）和克羅諾斯（Cronus）……等傳說中的神祇，也可以為旗下的人類和英雄單位升級，取得更強大的力量。承襲母片的製作水準，遊戲透過革命性的3D引擎將表現出豐富的環境地形，包括高低起伏不定的丘陵、美麗的海浪和水波、耀眼的陽光和蒼翠的林地，各單位在遊戲裡移動的動作也表現的十分細緻，畫面煙霧瀰漫，也會呈現出日蝕效果和變化多端的雲彩，另外，還將栩栩如生地表現出威力驚人的龍捲風和從天而落的隕石。值得一提的是玩家還可以透過線上遊戲配對服務（in-game matchmaking service）－ES Online和來自全球各角落的其他同好一起遊玩爭霸。

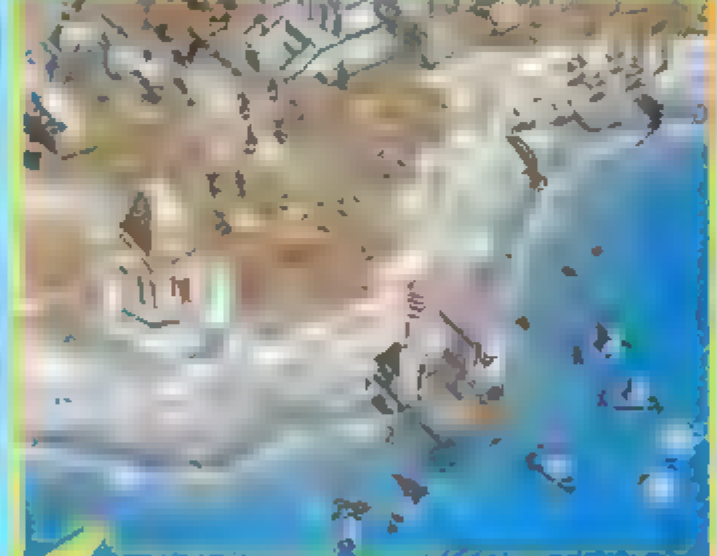


文明的對抗，仍是遊戲的主題

卡拉諾斯的復仇記

根據《神話世紀》的創造者－Bruce Shelley所表示：選擇亞特蘭提斯作為遊戲的第四支文明有數種理由，但最主要的是設計團隊認為該文明是用來創作新遊戲中最有趣的主題。亞特蘭提斯神話基本上是希臘神話的先驅（母片的創作基礎），它已被當代作家予以豐富地抒發，這也讓設計師有了良好的創作基礎。古希臘神話裡的泰坦神是眾神祖先中具有最強大力量者。當牠們的領袖卡拉諾斯（Kronos）被宙斯(Zeus）擊敗時，牠們對世界的統治權也跟著移轉至居住在奧林匹斯的眾神手中。Shelley表示，當亞特蘭提斯作為可能的新神話文明之雛型出現時，我們決定牠們的神[illegible]是泰坦，牠是希臘神話中第一代的神祇，同時也是宙斯、波賽登(Poseido）、和海迪斯（Hades）、以及奧林匹亞……等其它眾神的的父輩。

在泰坦神祇中第一位被設計師考慮來作為[illegible]的是蓋亞(Gaia），她是大地之母（earth mother），她是其他神[illegible]的先人，同時由創造Oranos（天空）開始，陸續創造了古代一界，並和Oranos結婚，後裔是12位泰坦神，共同創造了海洋、高山、田野、和包括人類在內的其他生物。在單人遊戲戰役中，玩家將看著泰坦神對希臘眾神尋仇以取代牠們的地位。在希臘神話中，卡拉諾斯廢除了其父母親歐拉諾斯（Oranos）和凱亞的王位，以統治古代世界。但卡拉諾斯之子宙斯卻後來也效法其父，攻擊[illegible]至尊王位。被永久禁錮的卡拉諾斯，現在被新興的亞特蘭提斯人所膜拜，開始有機會為所受的一切報復宙斯和希臘人。



亞特蘭提斯文明首度躍上舞台



各文明將新增終極單位

目前，Ensemble Studios正為遊戲的單人戰役創作獨特畫面與新單位，因此，玩家可以期待將會看到許多之前在多人或單人隨機地圖中看不到的新玩意。資料片的單人戰役是母片遊戲戰役的延伸。在第 場戰役中，亞特蘭提斯從海洋興起，戰役發生在母片劇情展開的多年後，玩家將重訪許多熟悉的角色如卡斯特（Caster），他現在已長大成人，並準備承擔責任。當然啦，為保持新鮮感，在這個節骨眼上設計公司不希望把戰役的結果說的太明。目前已知主要是遊戲新的特色，包括玩家在《神話世紀：泰坦》這套資料片中第一位遇到的亞特蘭提斯神祇將是凱亞。另外，每 支文明現在都可以建造 個終極單位，牠是一隻具備數千個攻擊點數的巨型猛獸，其價值是相當昂貴的，約等於一座世界奇觀（wonder）。但當牠們被完成時，幾乎不太可能被摧毀，除非有體型相等的巨獸與之抗衡。玩家在遊戲中只能建造 隻，但這 隻已完全可以滿足你的需求。每一支文明都有一隻獨特的巨獸。亞特蘭提斯的巨獸看起來像 隻由岩石組成的人形巨人，而希臘的泰坦則是有 個狗頭的巨人，長得有點像冥界的守護者賽伯拉斯（Cerberus）。



亞特蘭提斯和希臘的巨獸進行生死大戰

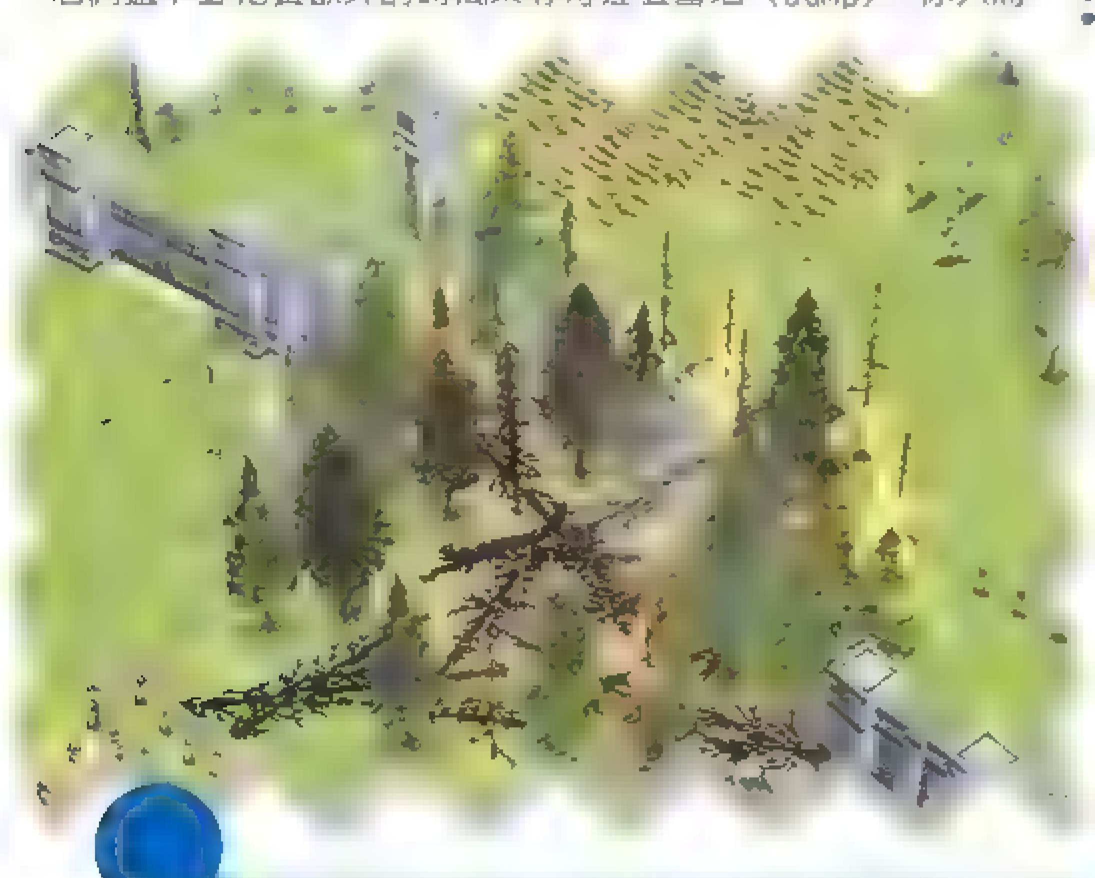
至於埃及的巨獸則是長有老鷹頭的巨人；北歐的則是揮舞著冰棍的長毛象巨人（mammoth troll）。

亞特蘭提斯具有獨特的資源搜集

在加入亞特蘭提斯作為遊戲的第四支文明後，Ensemble Studios有了創作新文明的真正機會，因為，亞特蘭提斯沒有真正的歷史背景，設計師不會被侷限在史料的畫的上。從他們所說的語言到單位的外貌都必須憑空創作。亞特蘭提斯的資源搜集和巡邏是有些不同的。每一位亞特蘭提斯的公民都必須一個當作三個來用。亞特蘭提斯的公民非常昂貴，但他們能比其它民族多搜集三倍的資源。此外，他們不需要把資源丟進城鎮中心或伐木廠，這種設計和日前上市的即時戰略遊戲－《王國的興起》（Rise of Nations）裡的農民有些類似，玩家必須做的只有點選資源路徑，之後你就可以不管他了，由於他們不必把收獲丟進特定地點，因此搜集速度比其它文明更快。此外，他們還不必花費額外的時間來等待建立營地（camp），你只需



要擊倒對方的一隻巨獸可不簡單

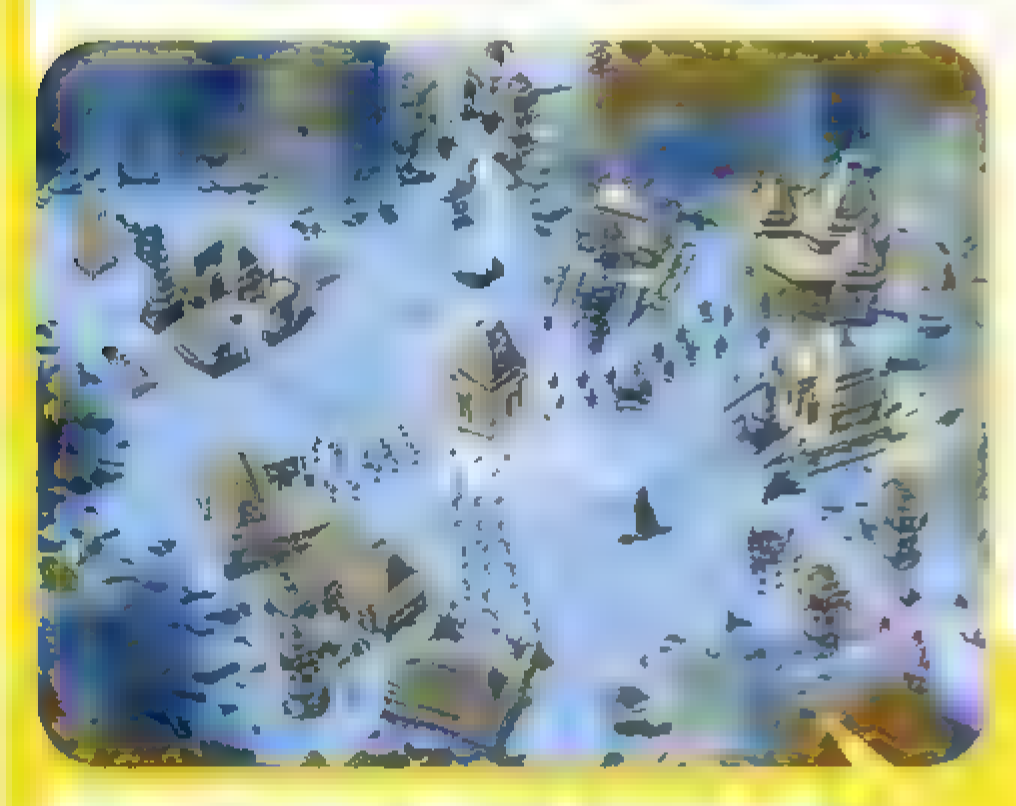


要把你的人民設定到資源地點，並且移動他們就可以。扮演亞特蘭提斯，你將會注意到你可以花較少的資源或是管理時間，就可以得到相當多的資源。亞特蘭提斯人民給你的另一個優勢是，他們可以在你所想要的任何地點建造農地，而不須像其它文明必須有設立穀倉在附近才行。然而，他們的優勢被其增加的成本，以及在人口限制上，一位居民必須以三位計算所抵消掉。



巡邏單位探索的方式也不同

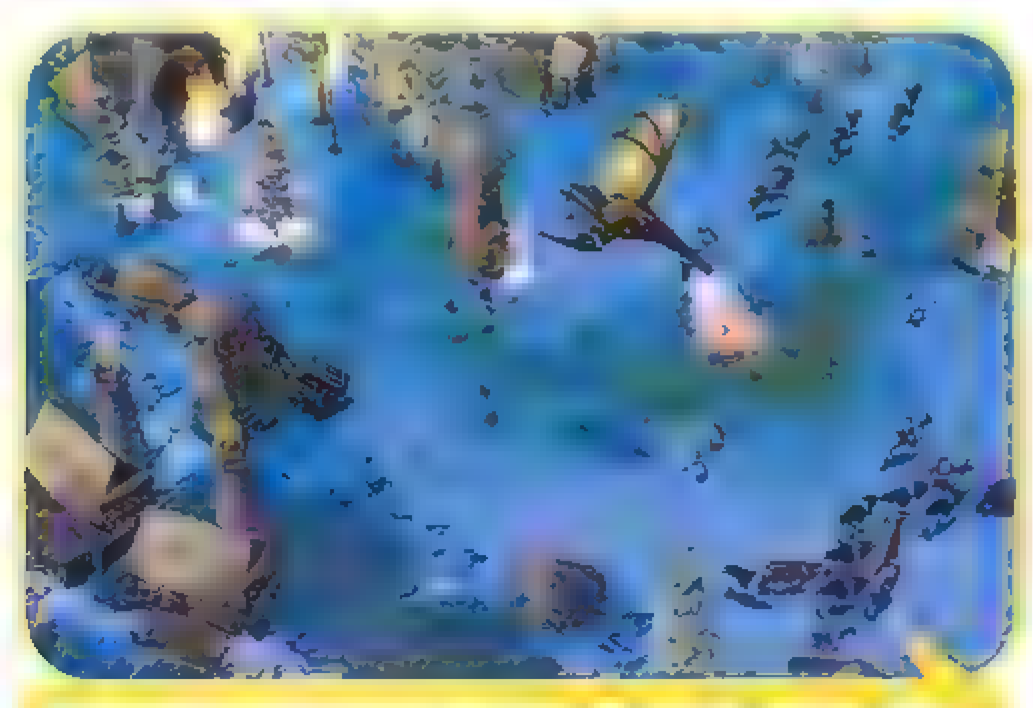
亞特蘭提斯的巡邏單位是祭司（oracle），和傳統的巡邏單位不一樣的是，玩家勿須利用選擇路徑的方式，把他們送到地圖上的其它地方，這是因為祭司在移動時視野非常近的緣故。但當他停留在某地時，他的視野會慢慢地變遠，直到一個地圖區域如同電腦螢幕大的距離。這表示，你必須指派他們停留在某一特定地點，等待他們將地圖上的大地區慢慢揭露。巡邏單位是在廟堂建造，他們沒有攻擊能力；另外，在遊戲一開始時，玩家只具備少數巡邏單位。亞特蘭提斯的建造樹狀圖（building tree）亦與其它文明有些不同。Ensemble Studios注意到，玩家通常會把單位分成超過二個以上的群體－正規單位和還擊（counter）單位，而不是以單位的類型，例如弓箭手或步兵等等來分類。因此，設計團隊決定大多數亞特蘭提斯的敢死部隊不只在軍營才可以建造，例如在專業軍營（specialist barracks）裡，你可以建造你的還擊騎兵（counter cavalry）以及你的還擊弓箭手和還擊步兵單位……等。




可以同時容納數百個單位在地圖上激戰

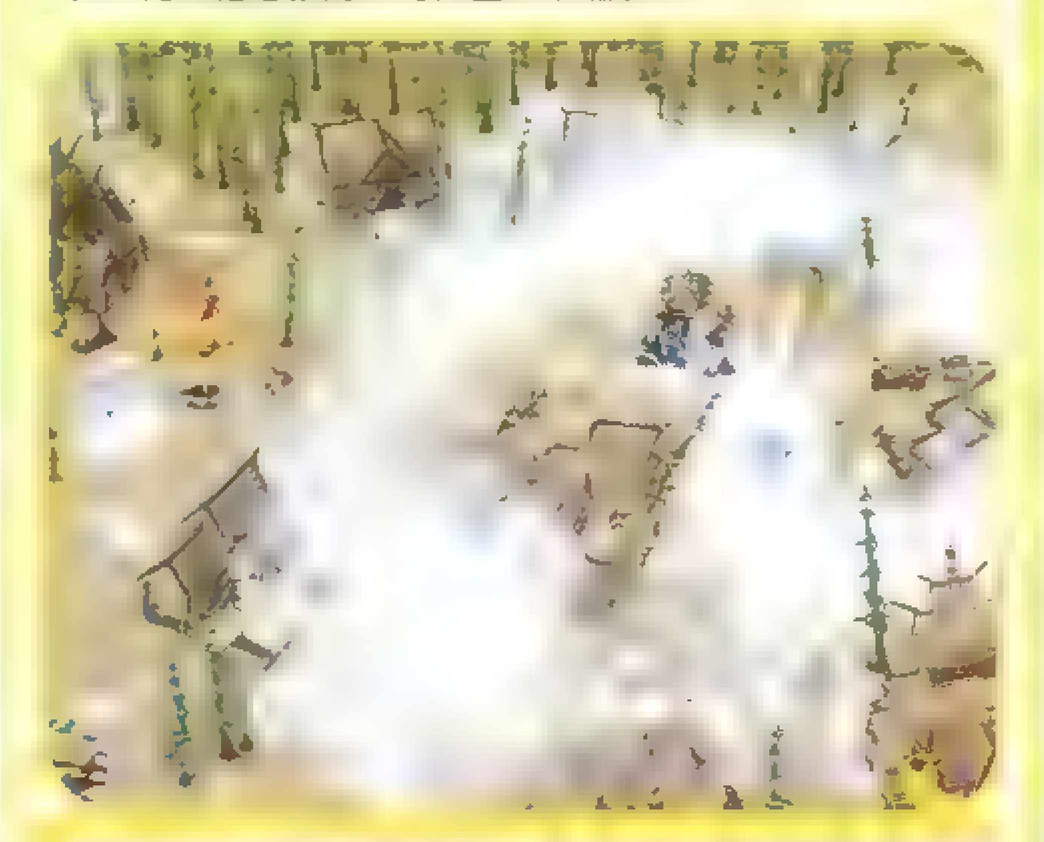
快速擴張城鎮中心

這些改變對遊戲而言基本上是相當激進的，但改變的還不只如此。亞特蘭提斯人可以在遊戲的第一個世紀建造城鎮中心，這比其它文明還早一個世紀，因此，他們可以快速擴張。亞特蘭提斯人在建造房子的方式與其它文明亦不同，而這對增進神的力量也有很大的幫助。事實上，亞特蘭提斯人建造的是莊園（manor），而不是房子。這些莊園可以增加人口載荷力20，而不是10。因此，一位亞特蘭提斯的玩家最多只需要五座莊園就可。這項特點與亞特蘭提斯人可擁有較少的人口，但卻具備較有效率的居民相符。另外，在經濟上亞特蘭提斯也比其它文明較不易受到攻擊。


有些神話單位雖然貴，但是有飛行優勢在

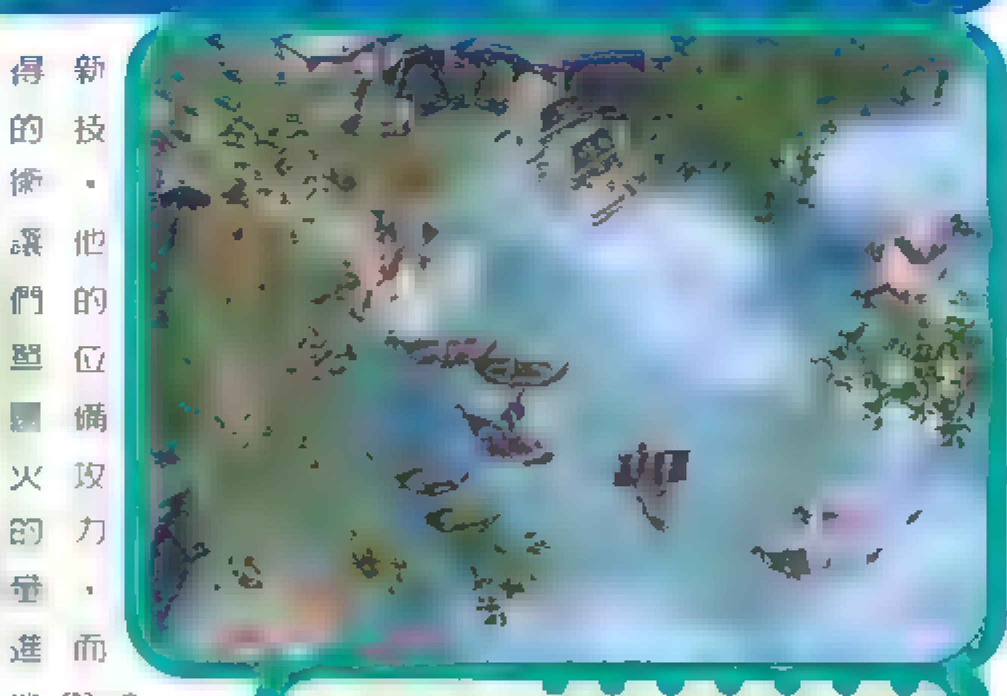
藉由等待時間來平衡神力

在使用神的力量方面，某些神力只能使用一次，有些可使用兩次或三次，甚至四次。設計公司平衡使用神力的方式是，藉由增加非常長的"等待時間"（cooldown period）來控制。一般的等待時間通常是二十分鐘或甚至更長，所以玩家將必須連續使用神力來進行快速攻擊，例如在同時間發生三次地震。然而，某些亞特蘭提斯的神力由於威力過強，因此在短時間內，只能使用一次。雖然亞特蘭提斯與其它文明有些不同，但這些差異不會讓他們成為超級強權。Ensemble Studios不但平衡了亞特蘭提斯的力量，同時也對母片和遊戲的其它部份做了些平衡的設計，尤其是全部的神力都重新被檢驗。


有些神力的確太過強大，所以需要等待時間來平衡

調整分門單位的能力

另外，某些遊戲的平衡作業目前仍在進行中，因為有些特定的單位的使用率似乎過低，Ensemble Studios正考慮是否對這些單位做一些改變，好讓它們能成為玩家的愛將。例如：希臘文明的某些特種單位僅能在碉堡內建造，但所有重要的攻城武器也在那兒建造，然而事實上，只有少數玩希臘文明的玩家會訓練它們。現在在任務片中藉由把這些單位移到學院(academy)去，Ensemble Studios希望更多的玩家能夠注意這項新改變，來訓練更多的特殊單位。除此之外，Ensemble Studios亦打算讓神話單位在遊戲中佔有更重要的份量，因此設計師決定讓玩家進入新的世紀時，你將會自然地在廟堂得到一個新的神話單位。例如，當你扮演希臘民族而進入古典世紀時，若你是選擇艾利斯(Ares)當你的守護神時，一個獨眼巨人(Cyclops)將會自動地出現在你的廟堂，等候你的差遣。新資料片對母片裡的各文明重新平衡一番，讓你可以有效率地挑戰亞特蘭提斯文明。例如希臘的英雄由於有數量上的限制，因此在神話單位的數量上便具有優勢，另外，希臘人也可以取得新的技術，讓他們的單位擁有火攻的能力，進而能與神話生物對抗。


陸權與海權之爭，誰勝誰敗？

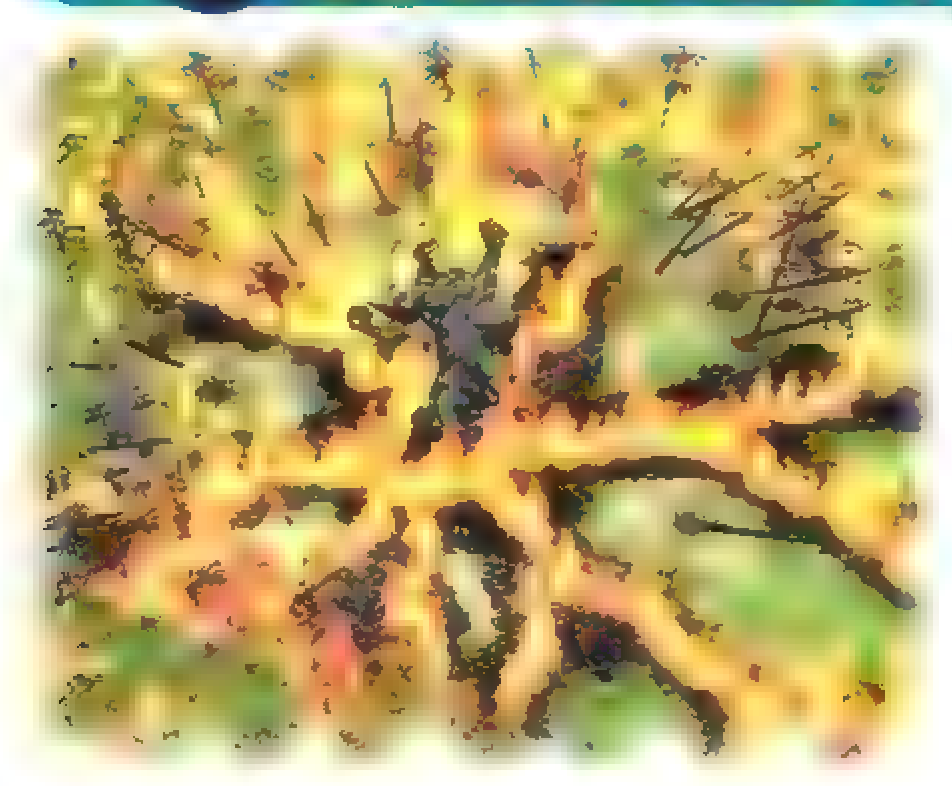
北歐人就對抗亞特蘭提斯人所取得的飛行單位而言是處於劣勢，因此北歐人在遊戲中將得到一個新的神話技術，讓他們在對抗飛行單位時可造成敵人額外的傷害。

新神祇－凱亞的能力

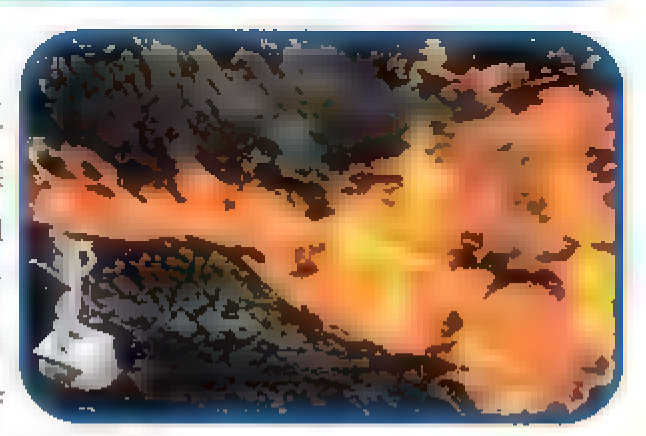
在凱亞的力量設計上，據Shelley表示，因為凱亞是生命的創造者與養育者，讓她成為主要經濟導向(economyOoriented)的神祇，是很自然的事。每一位亞特蘭提斯主要的神祇都有一個重要而且獨特的屬性，對凱亞而言是繁華土地。當玩家膜拜凱亞創造建築物時，稱作綠野(lush)的新草木將會從建築物裡生長出，敵對的玩家不能在綠野上建造建築物，所以這項設計在玩家建造建築物之前，可提供戰術考慮與一個防衛性的障礙；另外，較小的建築物，諸如軍營，將比大型建築物例如城鎮中心產生較少的綠野；綠野也有另一個優勢：建築在其上的建築物若受損時，會慢慢地新生，因此要幹掉擁有凱亞的玩家是有些困難的，因為如果你在戰爭中沒有一口氣把它摧毀，她的建築物是會慢慢復原的。


巨獸與一般單位的比例懸殊

要《神話世紀》母片才能進行遊戲



最後，要提醒玩家的是，《神話世紀：泰坦》並非獨立的遊戲片，也就是說，玩這套遊戲的前提是你必須擁有母片。母片《神話世紀》保留了和Ensemble Studios前一套作品《帝國世紀》(Age of Empires)相類似的元素，包括世界驚奇(Wonders)、文明發展、科技樹、資源收集、帝國建立、經濟模式、龐大的軍隊及作戰系統、無與倫比的人工智慧、隨機地圖、直覺式的遊戲方式，以及完美的細節展現。當然啦，任務片《神話世紀：泰坦》除了承繼了母片的精神外，更利用遊戲的新元素，將讓玩家的娛樂視野更開闊。





魔界梟雄（Lords of EverQuest）

研究製造所：Sony Online Entertainment　販賣流通所：未定

遊戲類型：即時戰略　科技需求：[illegible]

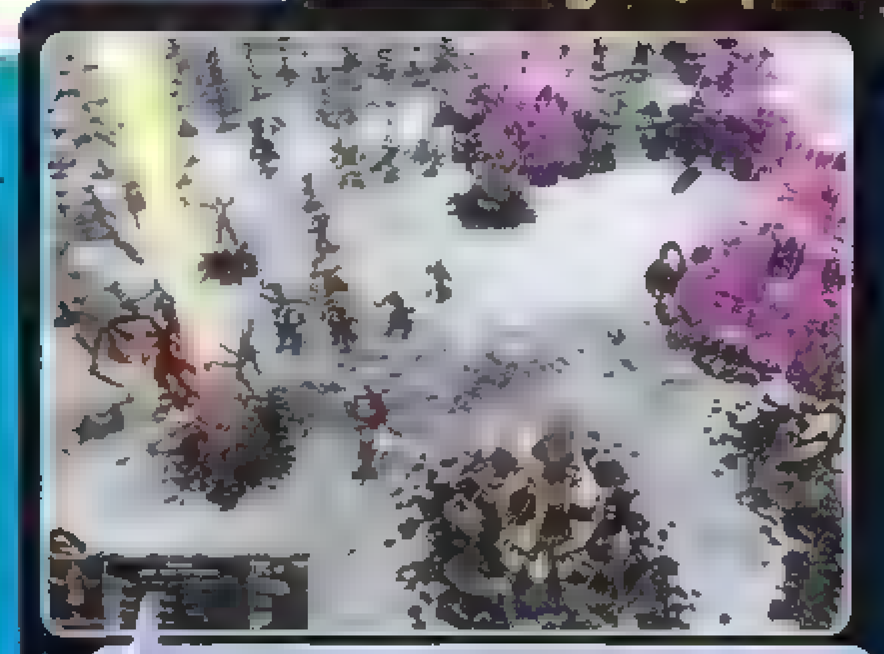
預定推出日 年

說到即時戰略遊戲，最耳熟能詳的當然就是著名的三大系列：《魔獸爭霸》系列、《終極動員令》系列以及《世紀帝國》系列，如今，《無盡的任務》的製造公司－Sony Online Entertainment即將挑戰這些經典即時戰略遊戲，將推出由《無盡的任務》改編的即時戰略遊戲，其遊戲名稱為魔界梟雄（Lords of EverQuest）！

※此遊戲名稱及內文翻譯皆為目前所知道的遊戲方向所暫時翻譯的

挑戰魔獸3的鉅作

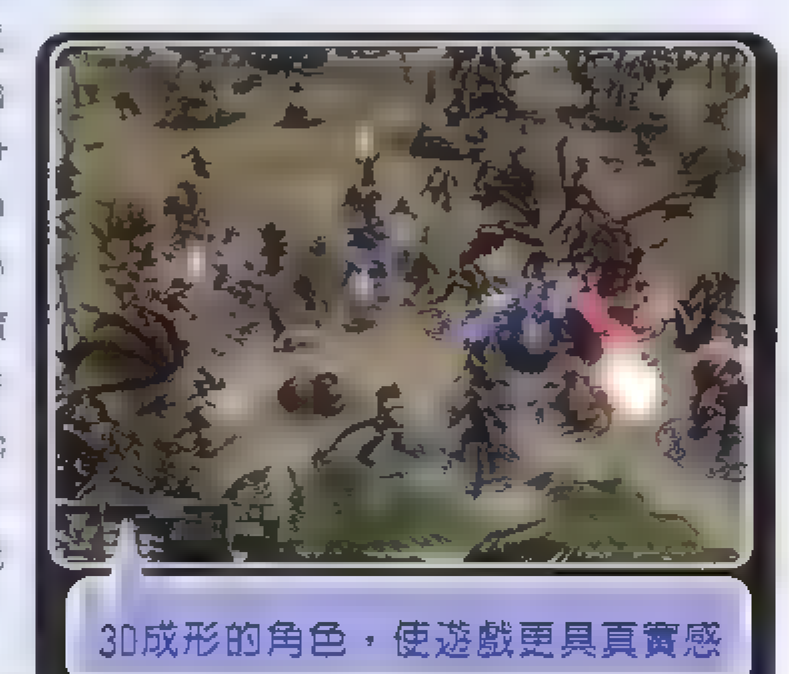
無線玩多人線上角色扮演遊戲《無盡的任務》系列的玩家有福了，因為Sony Online Entertainment即將推出一套以《無盡的任務》為藍本的即時戰略遊戲－《魔界梟雄》（Lords of EverQuest，暫譯）。雖然遊戲尚未推出，但遊戲界卻已將它拿來和《魔獸爭霸3》（Warcraft III）相提並論。Sony Online Entertainment（SOE）在日前接受訪問時表示，《魔獸爭霸3》是一個偉大的遊戲，《魔界梟雄》設計團隊的目標是設計一個和《魔獸爭霸3》一樣好玩的即時戰略遊戲。



同樣是來自幻想世界的角色，感覺與《魔獸爭霸3》有些類似

將結合《無盡的任務》的特色

SOE指出，玩家必須玩過《無盡的任務》系列遊戲才能了解或評價《魔界梟雄》。《無盡的任務》的玩家將會從《魔界梟雄》裡得到額外的興奮與驚奇，因為它是一套改編自線上遊戲的作品，而遊戲本身的主題性、故事關聯性、以及大部分單人遊戲的元素都深受《無盡的任務》所影響，在《無盡的任務》裡所有的遊戲限制、力量、角色類型、和遊戲規則等，都可以在《魔界梟雄》裡體驗到。如前所述，《魔界梟雄》的遊戲靈感是啟發自線上遊戲《無盡的任務》系列，堪稱是一套革命性的即時戰略遊戲，玩家在遊戲中將控制君王（Lord）和龐大的軍隊，透過戰鬥來取得安塔尼卡（Antonica）大陸的控制權。遊戲裡採用設計精良的客製化3D引擎，讓角色和環境能夠栩栩如生地呈現出來。值得一提的是，這也是取材自《無盡的任務》系列，遊戲單位會隨著經驗升級，技術與能力與日俱增的作品。遊戲中還提供數百種魔法物品，玩家必須找到法器，為軍隊武裝增強實力。更重要的是，SOE將提供撮合服務（matchmaking service），讓遊戲透過區域網路連線將提供多達十二人的多人共玩模式，讓玩家可以一拚高下。



3D成形的角色，使遊戲更具真實感

永無止盡的復仇行動

長久來，半獸人就非如我們所認知。牠們在上古世紀這個動盪的年代中，使用著威力強大的魔法支配著一塊稱為土納尼亞（Tunaria）的大部份土地；因此，當半獸人的力量增長後，牠們終將有能力入侵大地（Plane of Earth），並和居住在那兒的元素之神（elemental gods）戰鬥。然而，儘管半獸人力量強大，牠們還是無法完成血洗拉斯（Concil of Rathe）的任務。對半獸人失敗感到憤怒的拉羅斯戰神（warlord god Rallos Zek），親自領導旗下的武力入侵大地，試圖完成這場不可能的任務。不幸的是，面對元素之神，拉羅斯仍難攖其鋒，失敗後被放逐到牠所統治的土地之外，並永遠被禁止與其他土地和諾那斯（Norrath）世界的任何地方進行實體互動。為了懲治拉羅斯的僭越的行為，元素之神接著詛咒了半獸人、強獸人及巨人，並削弱其超乎平常的智慧，同時將牠們流放到世界各角落，牠們所擁有的法器也成為敵派系之間爭奪的目標。雖然元素之神盡力追尋找回這些半獸人失去的寶物，並試圖毀滅半獸人所擁有的禁忌知識，但收穫並不大，這些失落的法器、上古捲軸以及許多偉大的寶藏都隱沒於大地上的黑暗一角，久而久之，漸漸變成古老的傳說和神話。當拉羅斯的子孫隨著時光的消逝而不斷恢復其智能時，拉羅斯也慢慢地暗中擴展其影響力，同時尋找牠們曾經擁有而失落的秘密，以了解它們是否被保留下來，因為有一天復仇行動終將展開



奮力爭奪安塔尼卡大陸的控制權

結合MMORPG與RTS

然而，SOE和遊戲的開發公司Rapid Eye Entertainment並沒有忽略即時戰略遊戲的本質，最明顯的是，在二位玩家透[redacted]連線對戰的遊戲戰略地圖上，可同時有多達二百種單位（每邊各一百種）在螢幕上對戰。《[redacted]》將即時戰略遊戲最佳的遊戲元素和線上角色扮演遊戲《無盡的任務》所具有的史詩性劇情和遊戲深度結合在一起，使遊戲有豐富的歷史背景、詳細的角色、和數百種怪物，進而讓這套即時戰略遊戲具有更成功的特色。《魔界梟雄》創造了革命性的遊戲經驗，遊戲裡的三大派系將為控制安塔尼卡（Antonica）大陸，以塑造諾那斯的未來而進行一場爭奪戰。除了單人遊戲的總時間75小時和提供三大戰役外，遊戲還有出色的圖形、簡易的操作介面、以及史詩性的故事情節。值得一提的是，單人遊戲地圖共36張，多人共玩地圖甚至多達數十張。另外，遊戲本身的施法與能力系統具備超過125種獨特的屬性，一般認為，這套遊戲將為即時戰略遊戲開創新局面。

提拉克女王將主導這場戰事



15位魔梟一較高下

據了解，遊戲的任務開始於《無盡的任務》劇情發生前一萬年。SOE指出，之所以會選擇這一個時間做為遊戲的背景，是因為在《無盡的任務》裡已暗示過失落的年代（Lost Age），然而，那個時代究竟發生什麼事，遊戲並沒有清楚交代，這反而讓SOE能為或許不知道諾那斯歷史的即時戰略遊戲玩家，製作一個更親切的遊戲，而且還可以吸引《無盡的任務》忠實玩家。《魔界梟雄》和《無盡的任務》最明顯的關聯是，某些角色的力量將會隨著遊戲而增長。遊戲裡提供十五種稱作魔梟（Lords）超強的單位，牠們會在戰鬥中獲得經驗值，而且能夠配備具有魔法能力的法器，這些法器隱藏在遊戲大地的各處。例如，遊戲裡有一支派系是黯影之境（Shadowrealm，它是由六大邪惡種族結合來控制「永生天書"Tome of Immortality"」的聯盟），便被五位魔梟所控制，這些魔梟包括克萊亞女王（Lady Kreya）、提拉克女王（Lady T' lak）、尤特魔梟（Lord Urtt）、維克魔梟（Lord Vekk）、以及史卡斯魔梟（Lord Skass），以下對這5魔梟作詳細的介紹



維克魔梟是遊戲最殘忍的角色



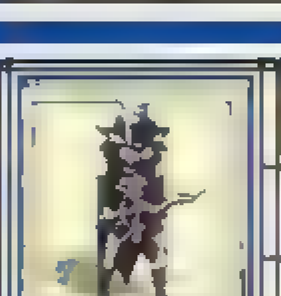
Lord Urtt

男性強獸人戰士，挾持以鋒銳的大刀和令人喪膽的笑聲聞名於戰場，敵人對他無不畏懼三分，而部屬對他無不畢恭畢敬，因為他會瘋狂地保護其盟友，並且會殺盡那些膽敢跨越黯影之境的人



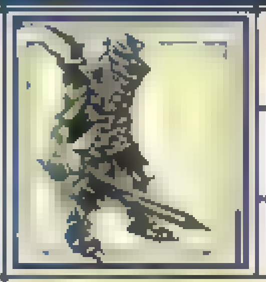
Lady Kreya

女性地精巫師，克萊亞具備敏銳的策略性智慧與魔法的應用技巧，她的部隊親切地尊稱她為克萊亞祖母，然而，她的敵人卻視她為嗜血之母（Mother of Blood）。



Lady T' lak

女性邪惡矮人族遊俠，提克拉被視為是最險惡而且是最許多精明的魔梟，揮舞著一把彎彎曲曲的大刀，只有少數英雄才膽敢挑戰其魔梟的地位。



Lord Vekk

男性影騎騎士，當維克仍然是幼魔時，他就弒父以奪取碎骨岩（Broken Skull Rock）魔梟的頭銜。不久後，事實便迅速証明他是來自黯影之境裡名符其實的新生力量，毫無疑問地，他是走過諾那斯土地上最冷酷、最殘忍、也是最可恨的敵人。







Lord Skass

男性巫師，在一場船難後把史卡斯魔梟流放到Gurtnak等島，從此史卡斯便過著奴隸般的粗鄙生活。在進至黯影之境的護衛下後，史卡斯迅速以巫師的身份取得權力，並成為不可忽視的魔梟

黑夜行者造型



骨墳外觀



不夜城外觀



魔界裂口外觀



各式全新設計單位及建築

至於目前已知將出現在遊戲裡的單位有：善於戰鬥的黑夜行者（Brother of Night，僧侶類型）、能收集和運送鉑金的發條蜘蛛（Clockwork Spiders，收割者類型）、能迷幻敵人生命與心智的索命使者（Dark Recruiters，索命類型）、能照中施毒的毒王（Defilers，魔法師類型）、具有魔法技能的魔精（Frostbringers，魔巫師類型）、具飛行能力的哥布林突襲者（Goblins blitzer，屬戰士類型）、勇猛善戰的莫格利（Mogri，屬攻擊類型）、善於攻擊的棒槌士兵（Hammerskull Grunts，屬戰士類型）、擁有療傷能力的噬血療者（Sacrificial Healer，屬戰士類型）、以施法攻擊為主的召喚者（Summoners，屬魔法師類型）、以對殺害敵人感興趣的石骨鬼（The Wretched，屬夜騎士類型）、具有隱身能力的隱魔（Trickster，屬遊俠類型）、以及具備飛行與強大攻擊能力的飛天莫格利（T'xol Mogri，屬攻擊類型）等。至於即時戰略遊戲不可或缺的建築物，目前已公開者有十種包括：可生產哥布林突襲者的氣球工坊（Balloon Works）、能生產魔精和召喚者的火魔尖塔（Blackfire Spire）、骨墳（Bone Pile，可生產的單位尚未透露）、可製造飛天莫格利的不夜城（NightKeep）、可提供棒槌士兵的食人魔兵營（Ogre Barracks）、可產出噬血療者的祭堂（Sacrificial Alter）、可滋生黑夜行者的育魔圃（sparring ground）、可繁殖發條蜘蛛的要塞（stronghold）、可提供毒王的召魔堂（Summoning Star）、可生產石骨鬼的凶廟（Temple of Hate）、可生產隱魔和索命使者的盜賊公會（Thieves' Guild），以及可產出莫格利的魔界裂口（Underworld Rift）等。



角色可不斷升級能力

雖然，這些角色某些人可能以前就見過，但他們對「無盡的任務」玩家來言是再也親切不過了，不僅是因為每一位魔島在遊戲裡幾乎代表每一支種族和角色類型，同時也因為他們的子孫仍在線上遊戲上活躍著。每一位魔島會從等級1開始發展，並且會具備一項特別的技能，某些技能可以降低敵人單位的能力，而來增加所屬單位產生精力，某些技能可以給予單位額外的戰鬥力。隨著等級的提升，他們的力量與能力會變得更強，目前已知可達二十級，未來可能還會再增加。[illegible]在遊戲中取得不同的武器，來增強本身的攻擊與防禦能力。根據SOE表示，遊戲裡將提供300種[illegible]各式的魔島[illegible]。

魔島中有一些是無盡的任務裡著名的史詩性強巨，[illegible]魔島安卡斯[illegible]。

另外，該島上的單位其經驗值也可以增加，在達到一定等級之時還可以讓其魔島的晉升為騎士單位，這將大幅提升其能力。單位的升級和發現對於在遊戲裡是十分重要的，因為單人玩家的遊戲經驗[illegible]單位與任務[illegible]，使玩家去選擇最強大的單位，不斷的為魔島向挑戰下一個任務。SOE表示，針對此點，在遊戲設計上須考量一個點數系統（point system），讓玩家能攜帶特定的經驗值和更強大的單位到下一個關卡。由於遊戲的設計是以多人線上角色扮演遊戲為基本，因此單人遊戲的部份，看起來整體感覺上比較像角色扮演遊戲，較不像即時戰略遊戲。



卡拉斯王以幻術攻擊對手



從墳場中爬出一具具的骨骸


天王
Tian
一·刀·绝·滅
古墓奇兵的機關冒險＋快打旋風的魄力格鬥
遊戲原聲樂曲
INTERWISE
英特衛多媒體
KINGSOFT
金山软件股份公司
All copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



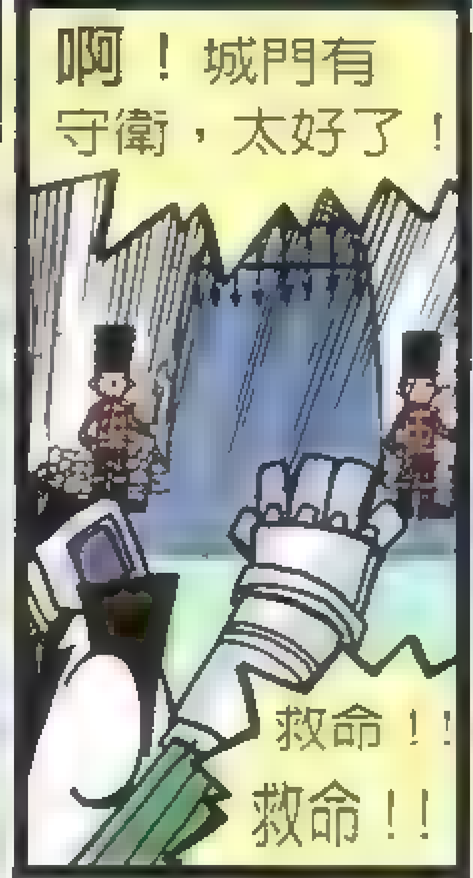
超速風暴二度上路！
motogp
怒火激輪 2
Ultimate Racing Technology 2
PC CD-ROM SOFTWARE
BINK VIDEO
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
CLIMAX
POWERED BY gamespy
THQ

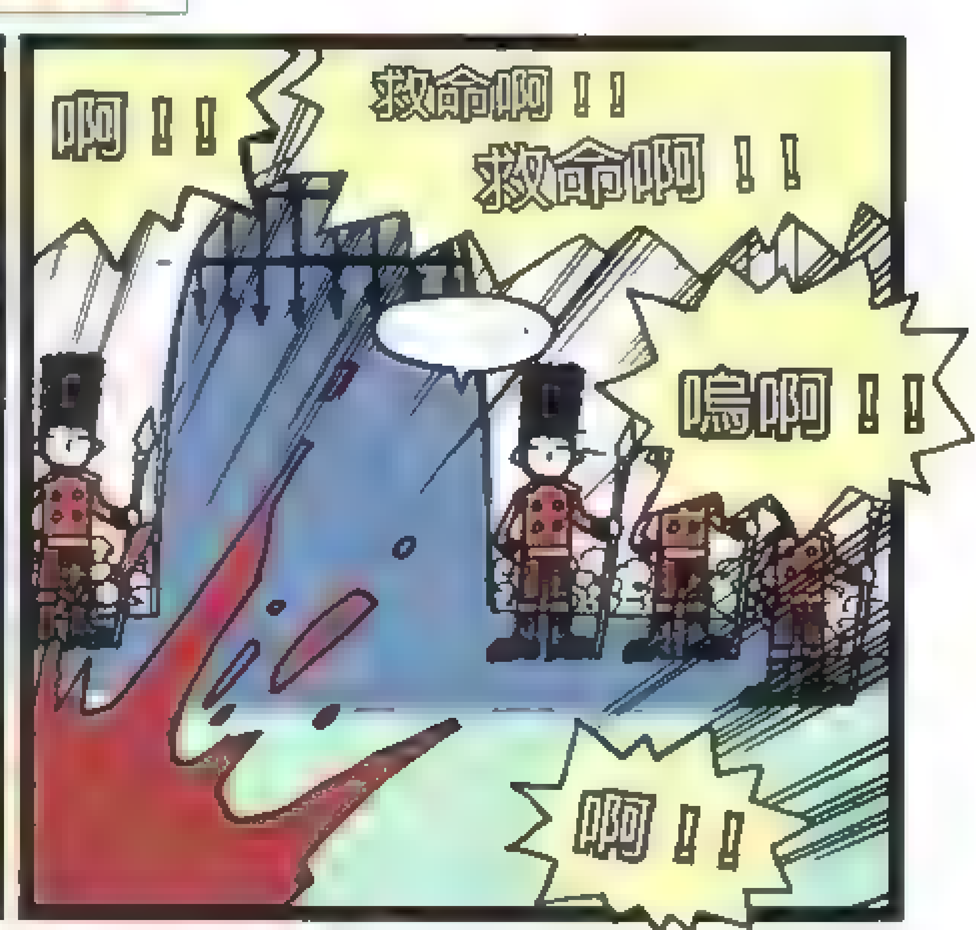

雷射超人3
HOODLUM HAVOC
最受歡迎的搞笑英雄
三度出擊！
以搞怪破關卡 用可愛決勝負
●全新絕招強化裝甲
特殊絕招頭髮螺旋槳與強力旋風拳
再搭配「五種全新強化裝甲」讓你耳目一新！
●卡通效果視覺享受
專業動畫師創造全3D獨特卡通效果將視覺樂趣發揚光大！
●遊戲關卡創新多變
高速滑板、飛行火箭、球鞋靈魂車、水上飛踏等關卡
遊戲絕非一成不變！
英特衛多媒體
INTERWISE
Ubi Soft

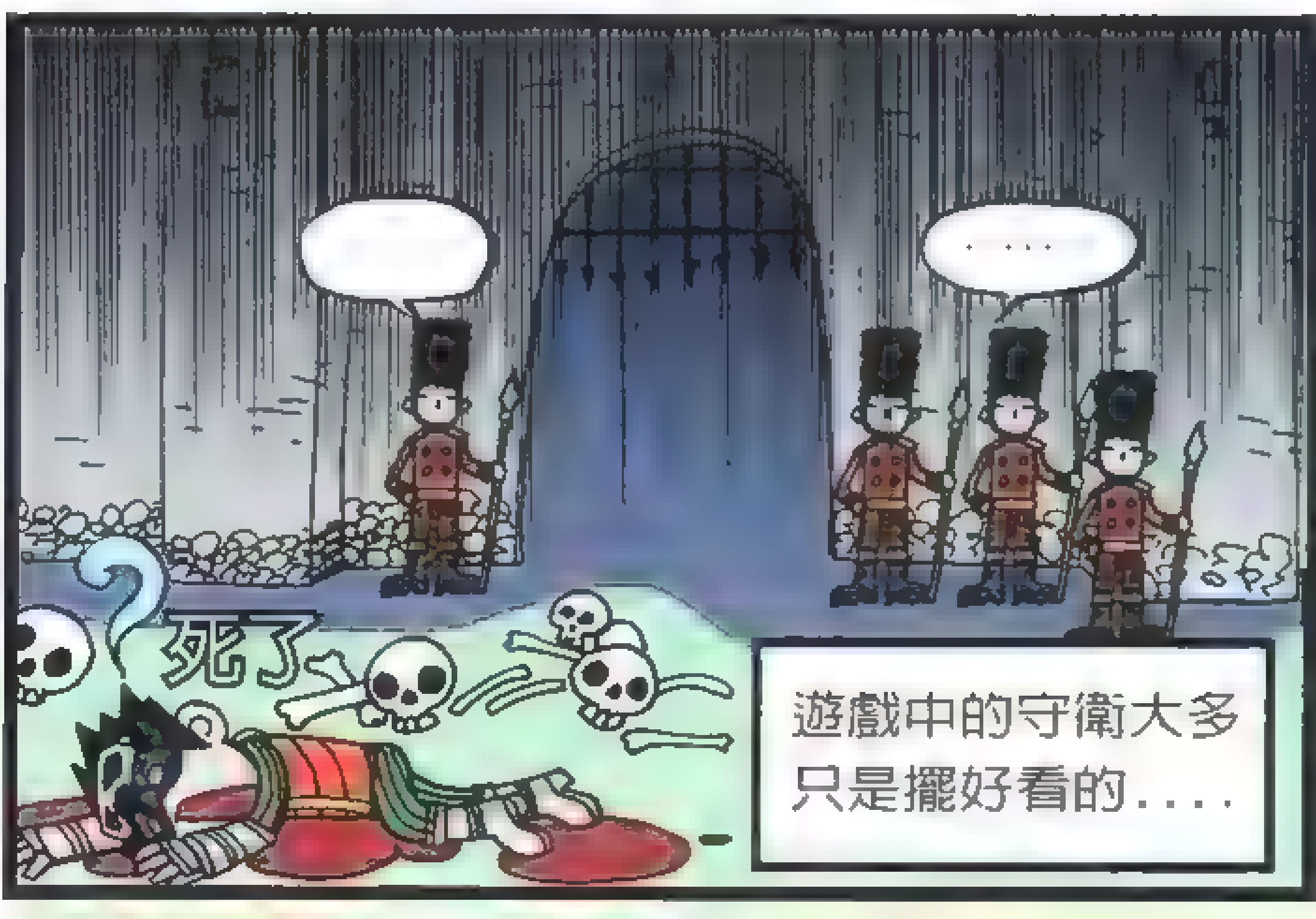

www.crazy.com.tw
3D Military Action FPS
Human Genome Project
www.crazy.com.tw
殲滅
KARMA online
HiNet遊戲網


遊戲工坊


哇～救命吶！!有怪物在追殺我啊！！
吼！！
吼！！


啊！城門有守衛，太好了！
救命！！
救命！！


啊！！
救命啊！！
救命啊！！
嗚啊！！
啊！！


死了
遊戲中的守衛大多只是擺好看的....


不是我們冷血，而是有規定說不得介入玩家的行為！！
對啊～而且還會被玩家罵搶怪耶～

棒球 ONLINE





＊研究製造所：東方演算

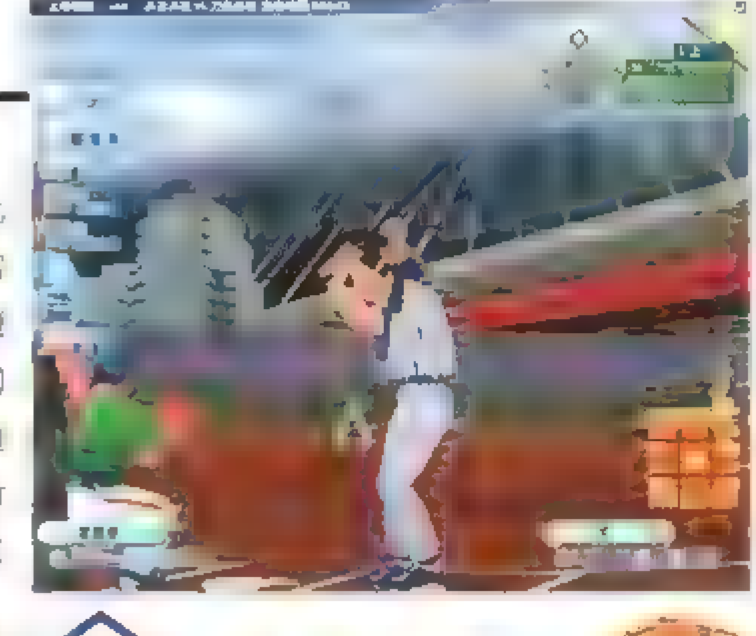


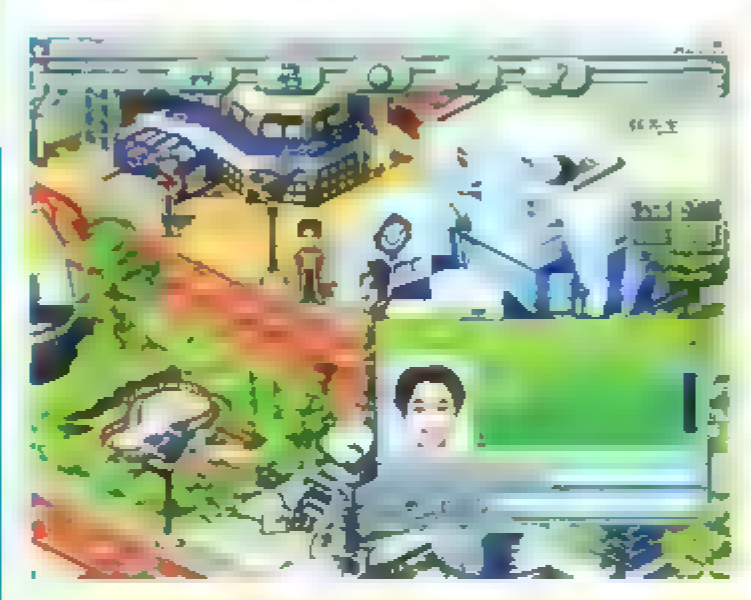


各路棒球迷以及玩家期待已久，由國內遊戲研發公司東方演算完全自行開發，國內第一款棒球線上遊戲終於快要和各位玩家見面囉，這對於東方演算和台灣的遊戲市場，又是一項創新的嘗試。開發進度已經接近尾聲的《棒球Online》，即將要進行測試人員募集的活動，雖然正確的日期還有待官方公佈，不過這對日夜期盼的玩家與球迷來說，已經是個讓人興奮的消息了。就在玩家即將親身體驗《棒球Online》的魅力之前，咱們先讓各位玩家了解一下，遊戲中每棟功能性建築的功能和用途

球員買賣中心

這裡提供的服務有：球員買賣中心功能解說、啟動新球員的創造，將來官方自由球員的買賣和玩家間自由球員的買賣，也將由這裡來提供服務。當玩家經由遊戲任務、卡片交易店、棒球常識問答機或是與NPC球隊進行比賽，所得到『球員創造卡』的時候，玩家就可以到每個城市的球員買賣中心找負責的NPC『棒球探長』，經由『棒球探長』來進行新球員的創造。『棒球探長』也歡迎玩家來這裡觀看球員買賣中心功能的解說





棒球協會

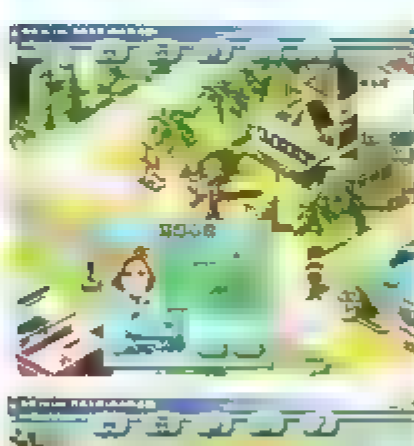
棒球協會所掌管的業務，有棒球協會的功能說明、登錄球隊的啟動。當玩家擁有9名野手及1名投手時，就可以到所在城市的棒球協會找NPC來登錄自己的球隊，要先想好自己球隊的名字喔，可別隨隨便便取個名字，這可是關係到玩家的『名譽』呢！最重要的是名字決定了，就不能在更改囉！



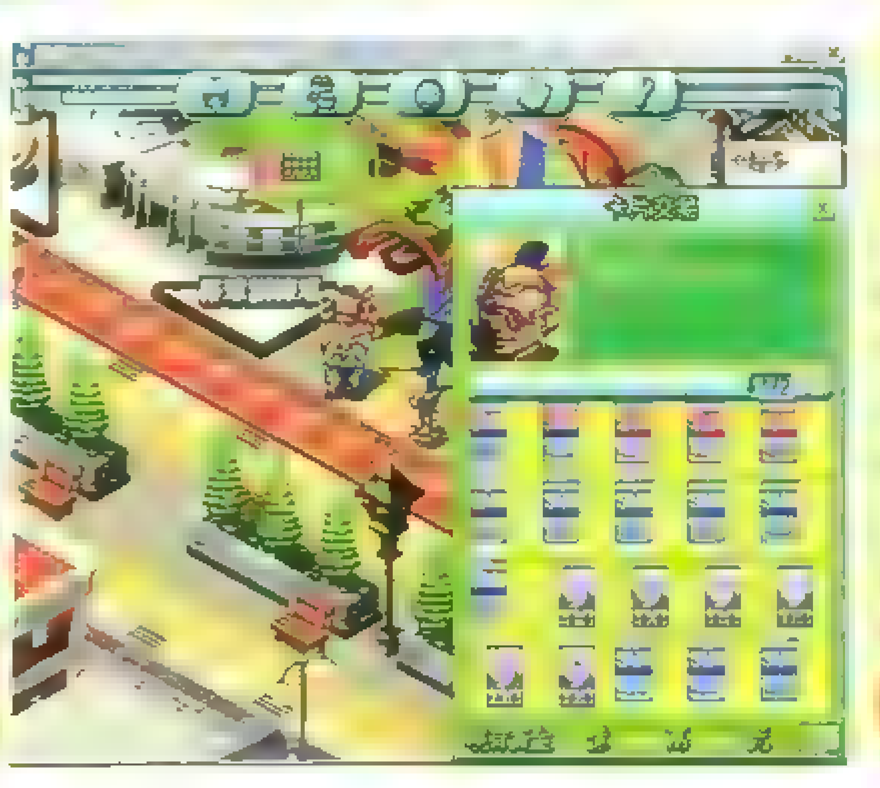
玩家裝備店

這裡有各式各樣的服裝配件，可以讓玩家幫遊戲中的人物隨意更換造型。目前遊戲共有5個城市，每個城市中裝備店所賣的物品都不相同，而且每間裝備店會隨著時間而更換所賣的裝備，所以玩家如果看到「中意」的服裝或配件，就趕快買下來吧，要不然就要看緣分囉，或許下次的出現又是好久以後囉！









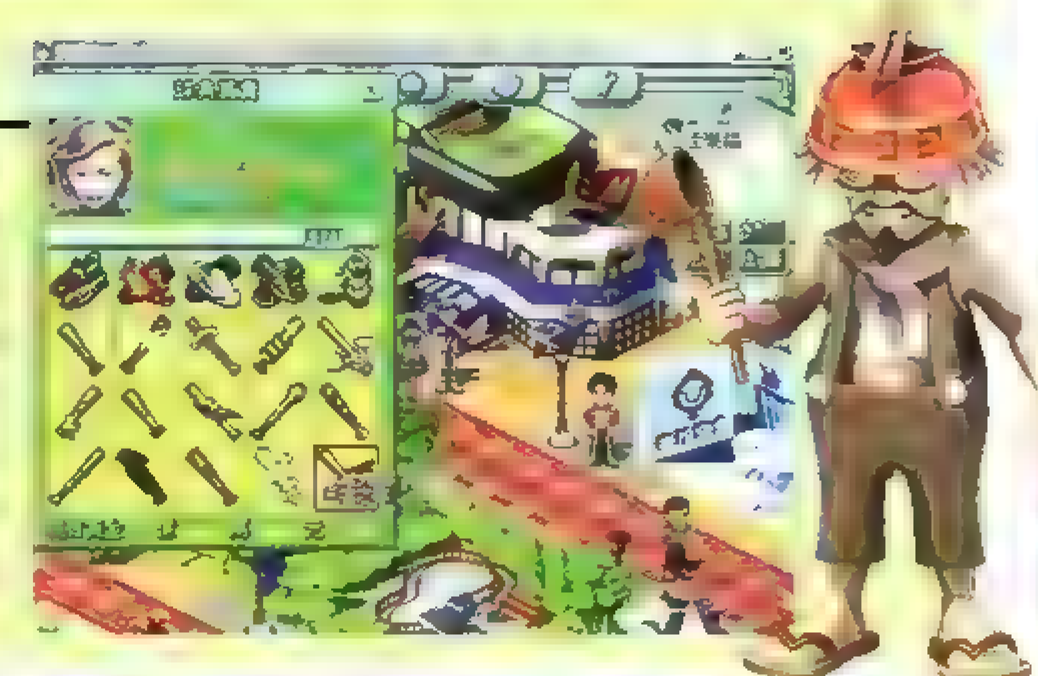


卡片交易中心

遊戲中球員可以學習不同的特殊能力，如打者方面的初球男、廣角打法、對左投手……等等，投手方面則有新球路的學習、直球尾勁……等卡片，以及其他共用的卡片共有數十種之多。不過，並不是玩家花了錢買了這些卡片就可以讓球員學習，必須球員本身的經驗值要達到要求才行。

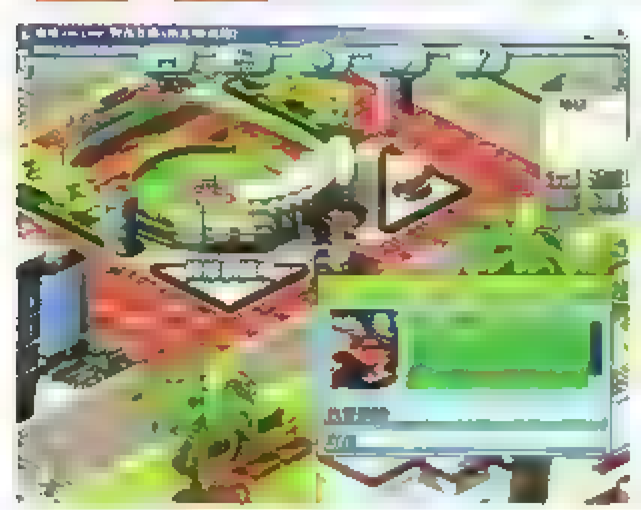


球員道具店



這裡所賣的是專門用來提昇球員屬性的道具，玩家角色是不能使用的。有以下幾種不同的道具提供玩家參考：有眼鏡類、球棒類、球鞋類、手套類和其他類的特殊道具；分別會影響球員的各種屬性，如：體力、體質、安打力、長打力、得點圈打擊能力、選球力、接球範圍、守備範圍、跑速、投手的球威及各種球路的控球……等等，玩家可以自由的為你的球員添購，前提之下是要先有足夠的極極唷！和玩家裝備店相同，每間球員道具店也會隨著城市和時間的不同，而有所差別，因為有上百種的球員道具在各城市的商店販賣，所以玩家可得先想好，才不會錯失良機。

棒球訓練場



每個城市中最少都會有三間公用訓練場，一間會升級的訓練場、兩間不會升級的訓練場，這些不同的訓練場除了訓練項目的等級不同之外，收費也不相同。會升級的球場，所附屬的訓練項目會隨著訓練場的等級提昇而提昇。球員在每次比賽中會消耗一定的體力，在訓練場中也提供休息的功能，可以讓沒有作訓練的球員得到適當的休息來恢復體力。

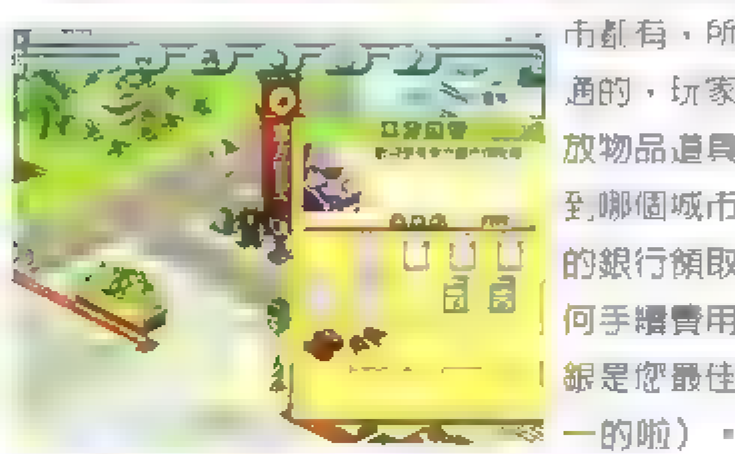
飯店



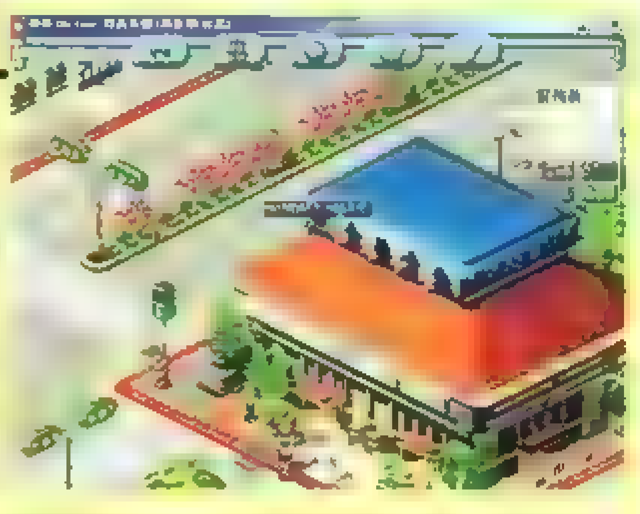
提供球員休息的場所，當球員體力不足時，可以讓球員在飯店中休息，讓他們體力完全恢復，又是一尾活龍！飯店的收費也是依照球員人數來收取。

東方國際商銀

這是一個專門提供玩家存取物品的地方，讓玩家存放一些自己覺得重要的道具和裝備。遊戲世界的銀行也是每個城市都有，所提供的服務是相通的，玩家在台北的銀行存放物品道具，不論玩家移動到哪個城市，都可以在當地的銀行領取，而且不收取任何手續費用喔，東方國際商銀是您最佳的選擇（也是唯一的啦）。



火車站



玩家除了在自己所出生的城市遊玩之外，當然也會想要到其他城市去看看囉，所以研發小組特地比照現實生活去設定交通類的建築。遊戲中每個城市的火車站，也都是研發小組依照現實生活中各城市的車站外觀去設計出來的。

東方綜合醫院

專治各種疑難雜症，遊戲中球員有可能因為比賽或是訓練過度，而造成嚴重度不等的受傷，要讓球員恢復健康的話，就是到醫院接受治療，醫院收取的價格會依照球員的傷勢而有所不同。



飛機場



飛機場是另一個在城市間移動的選擇，與火車站的不同之處在於移動過程中球員所消耗的體力比較少，但是機票的價格當然比較高囉！交通往來的計費方式都是以人數來算的，也就是說每次玩家搭乘火車或是飛機時，服務員所告知的費用是包含玩家角色與現有的球員人數的票價總和。



創業王C.E.O





預定推出日 1月

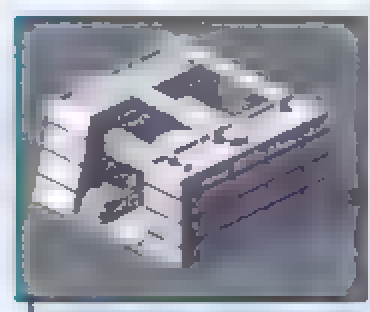
＊研發製造所：光譜資訊　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略經營　＊科技需求：PII 500、128MB



在這經濟不景氣的年代，自己創業當老闆難道真的只是一場夢嗎？別灰心！擅長研發策略經營遊戲的光譜資訊，即將推出一款企業經營模擬遊戲「創業王」，讓你有機會一償創業的宿願！在這款講求高度擬真性的遊戲中，玩家將可以自選12大行業，權衡地利與價錢後買地設廠，依員工工作動線及各項生產設備來佈置廠房，還要從數百種的原料組合出市場需求的商品，是一個商業體系的完整縮影

選擇好地段　展開成功事業的第一步

購買土地是創業的第一步，原料的來源處會決定你將付出的運輸成本，另一個要考慮的就是商品的銷售對象。在「創業王」的都市中，存在著辦公區、高級及一般住宅區、商業區、工業區和文教區等不同的消費族群，如果你準備銷售化妝用品，就必須買下人口密度高的土地，再蓋一棟外觀美美的銷售中心，顧客才會有較高的意願來你的店裡銷費！除此之外，玩家也要有注意未來生產中心或銷售中心的擴展性。如果經營的成果愈來愈好，又剛好遇到旁邊有土地出售，玩家就可以直接買下旁邊的土地，就算一時錢不夠，也要變賣現貨凑錢買下來，一時的投資可以在未來省下更多的成本！當然也提供您另一種玩法，就是購地置產低買高賣，也許投資正確運氣又好，一夕致富就此成為大地主。



現代工廠



人氣商場

會議中心

大學

佈置廠房空間　邁向百分百生產力

[illegible]





生產汽車，可見你的企業真是越做越大了呢

研發出電視遊樂器的流程圖



自由組合數百種原料　創意研發理想商品

「創業王」裡琳瑯滿目的商品，是由許多不同的元件所構成。玩家必須親自嘗試各種不同的組合可能性。遊戲中從最基本的礦業、原油、家畜與農作物等開始，你可以進一步合成塑膠、鋼鐵、皮革、食品等進階原料，最後開發出IC電路板、車體、馬達、油墨染料之類的高階原件。當然玩家也不是一開始就可以隨意開發自己想要的產品，越是複雜的產品就需要越多來自不同產業的原料。例如汽車就是由引擎、車體、輪胎等元件組合而成，而輪胎又是由橡膠、鋼鐵等原料製成。遊戲中玩家不但可以享受成本規劃的策略性和創造發展的成就感，還可盡情探索由民生百業交織而成的龐大商業體系。遊戲的時間從西元1960年開始，玩家可以領先時代潮流創造出像電視遊樂器、流行服飾、舒適房車與高級家電等劃時代的產品，藉由提升市場佔有率而成為領導品牌！

轉戰各行各業 一手包辦醬油大亨和石油大亨

「創業王」的遊戲規模之大，擁有包括建築業、服飾業、家俱業、高科技電子產業、家電業、文教業、汽車工業、飾品業、食品業等多達12種不同的大型產業供玩家選擇。你將可以經歷從零售、批發到生產等商場上循序漸進、從無到有的過程。在遊戲初期，當你的財力還不能從事大規模的生產時，只能藉由經營零售事業，低買高賣以賺取價差。但累積了一定的資本之後，漸漸的便可將企業的觸角向上游延伸。此外，遊戲強調的高自由度和擬真性，讓你可以任意選擇想要發展的產業類型。玩家可以同時開發生產筆記型電腦、家用房車和水果酒，但不同產品之間的品管和利潤的控制將會是一門不小的學問。雖然守成是傳統企業普遍採用的戰略，但是死守同一條生產線容易使企業老化，適時的轉投資將可帶給你更多樣的獲利空間。





現代省原料化學加工機



現代省人力汽車製造機

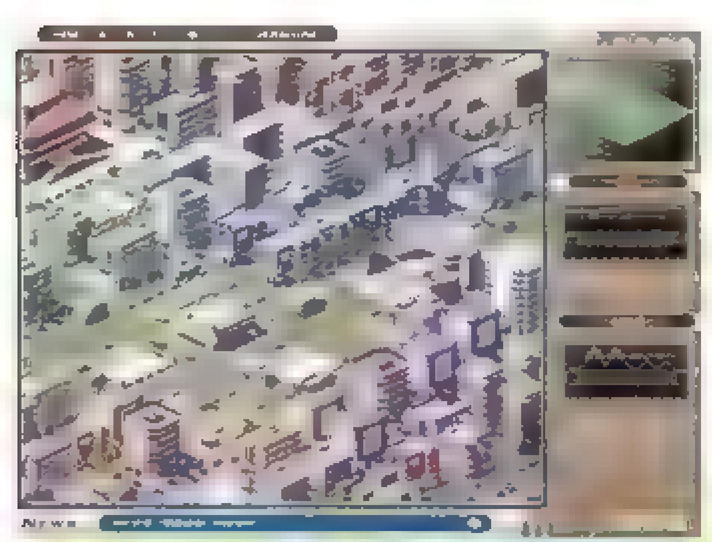


現代高速度農業機



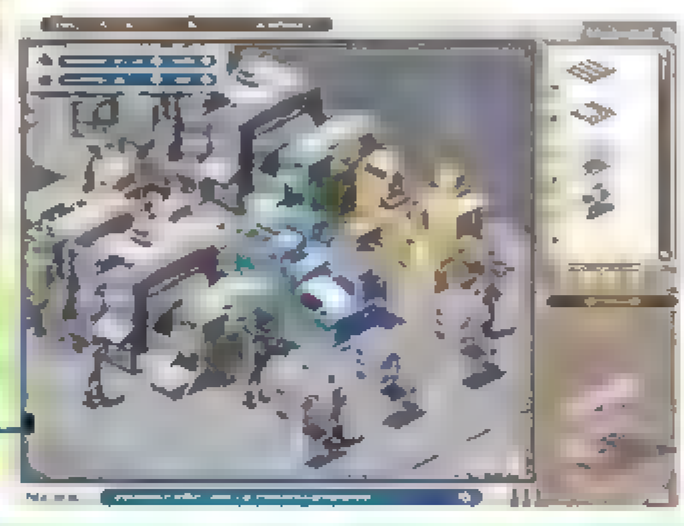
傳統木工製造機

發揮企業影響力 打造美麗新市鎮



好的工作環境才請的到好工人唷

「創業王」中的遊戲版圖會隨著遊戲進行而更加豐富。玩家的每一步行動都可能影響該地段未來的發展。隨著就業機會增加，人口大量湧入，窮鄉僻壤也可以發展成金融重地。遊戲中的市民皆擁有人性化的思考，「錢多、事少、離家近」是員工們奉為圭臬的工作原則，隨著你的努力經營，這個城市會跟著你成長，也有可能因為你打倒了某一個對手，造成某一區的就業機會縮減，人口流失的同時，你也會因工人取得不易而大傷腦?！如果不能規劃一個好的工作環境，不但工人們容易偷懶，還可能造成沒人願意來上班的情形。此外，工廠林立雖能增加就業人口，卻沒有人願意忍受工業區的烏煙瘴氣。該如何從中取得平衡，就取決於玩家的判斷了。



豐富的任務關卡模式 真實呈現商場激烈競爭

「創業王」採用獨特的AI系統，栩栩如生的刻劃出商場上的爾虞我詐。遊戲中有２０多位不同的電腦對手，這些對手，有是保守型或攻擊型，如果遇上瘋狂削價的對手，他一旦發現你降價求售，他一定會和你拼到底；也有喜歡佔地的對手，一大手收買地等增值，存錢和你慢慢玩。除了真實的人性經營，還有不同背景的對手設定，如財閥，商業大亨，以店多取勝的零售商，還有討人厭的"田僑子"…等。此外，遊戲還設計了特殊關卡模式，玩家必須達成關卡要求的目標，也許是２０萬小額創業基金的賺錢翻身專案，或者是面臨新產業競爭對手的加入，而遭逢轉行危機！無論如何，你的各項優秀經營記錄，也都將一一登入名人榜中，成為家喻戶曉的夢幻創業王！



精緻農業的發展是初期重要的工作

創世之光－伊凡那

預定推出日 7月

*研究製造所：樂陸科技　*遊戲類型：網頁式RPG+S[illegible]　*販賣流通所：樂陸科技　*科技需求：[illegible]eleron I, 466、64MB



大家還記得樂陸之前有推出過一個叫做《和平的曙光》的網頁式遊戲嗎？如今樂陸科技推出了它的續作－《創世之光－伊凡那》，並將網頁式遊戲進化了，不再是單純的執行指令而已，而是可以在地圖上移動，戰鬥時也是使用一般RPG常見的半回合制戰鬥，如今樂陸將在7月進行《創世之光－伊凡那》萬人線上測試，有興趣的玩家快去"http://dot.xpec.com.tw/"註冊遊玩吧！

創世之光故事緣起

依據上古傳說，伊凡那世界是由兩位偉大的神靈　光之神．米摩拉．索維提，和暗之神．梅拉妮雅．冥刻司．梅拉妮雅　運用各自的法力，在調和了光與暗兩種對立的力量後所創造出來。米摩拉．索維提在天界與冥界的最後一次聖戰　"最終的安魂曲"中，與來自冥界的冥王之女梅拉妮雅．冥刻司產生了令天界和冥界震怒的愛情……在同時受到天界和冥界追捕的情況下，米摩拉與梅拉妮雅在神界的歷史上，第一次將光明與黑暗兩種魔法力量結合起來，席捲了當時正在戰火當中的天界與冥界的魔法力量，構成一個巨大的魔法旋渦，終於將整個天界和冥界都吞沒，諸神也就這樣陷入了永恆的沈睡。一個嶄新的世界就在光明與黑暗這種奇妙的關係下誕生了，那就是伊凡那世界。



▲ 四大種族之人類



▲ 四大種族之精靈

就這樣，包括人類在內的各種智慧生命，讓伊凡那的世界逐漸繁榮起來，他們利用散落在伊凡那世界上的魔法能量結晶，創造了高度的魔法文明體系，在世界各地建立起宏大的都市，伊凡那大陸的古文明發展到了很高的程度。伊凡那的創世歷史從混亂的狂想曲開始，逐漸舒緩為如歌的行板，讓整個伊凡那世界都如癡如醉，而隱藏在深處的少許不和諧音符也完全不被人所注意。然而，美麗的伊凡那當中所隱藏的不和諧音符會被譜成什麼樂章？遺留下的人類、精靈、人魚、矮人四支種族又會有何種際遇？一切答案，都需要你的智慧。

獨特的遊戲特色

創新的多元玩法，不需要高檔硬體配備，在可執行瀏覽器的環境即可進行《創世之光－伊凡那》遊戲，不需經過任何安裝，只要連上網打開瀏覽器輸入網址"http://dot.xpec.com.tw/"就可直接進入遊戲。全地圖式自由行動，突破網頁式遊戲刻板印象，不需任何plug-in即可體會一般遊戲在網路上[illegible]功能，社群性強烈，進入遊戲即可立即與在線玩家交談，創造屬於自己的社群，建立自己的網路生活圈。而單純透過瀏覽器環境即可進行半回合制戰鬥，享受暢快全動態的戰鬥畫面表現。以JAVA為基礎的跨平台設計，透過瀏覽器即可同步進行遊戲，平台及內容具無限擴充性，讓玩家不論冒險、經營、策略、操縱、養成等不同的遊戲樂趣，玩家可依照自己興趣去建立自己的軍隊或國家



▲ 四大種族之矮人



◀ 四大種族之人魚



◀ 底下有許多指令可以執行

遊戲一開始

玩家剛進入伊凡那世界時，出生地將被安置在伊凡那大陸的4大都市之一，此4大都市都擁有著悠久的歷史及神聖的力量庇護著，同時讓沒有國籍的玩家可以長年居住著，但是如果想要獲得更多的功能，就必須去其他成長中的國家才能有可能得到，所以當角色執行【出門】所看到的是玩家所在出生地的都市周邊，玩家可於都市中到處晃晃熟悉各建築物，才能了解遊戲環境喔。

國家中閒晃

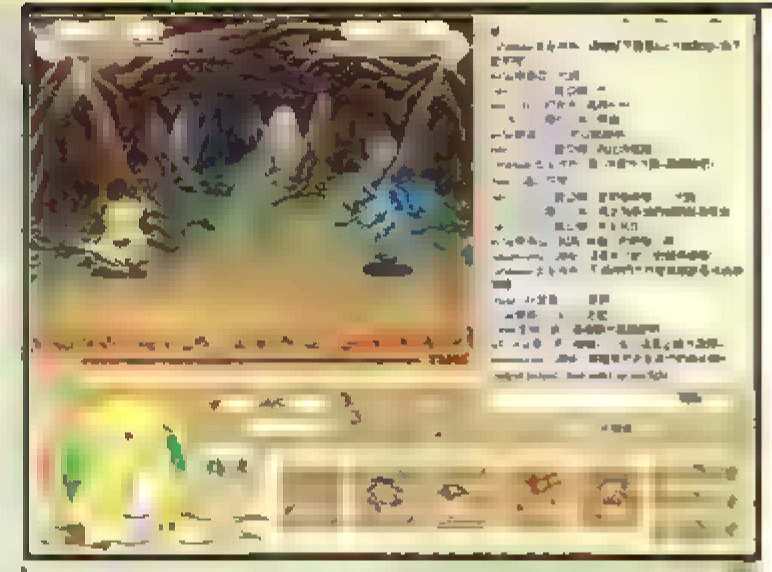
當玩家出門後，所看到的背景即是國家中的各建築物，玩家可先進入各建築物了解其資訊，也可利用左邊指令進行各項工作（除了出城、國家情報指令外，其餘指令則須玩家是國王才能執行）。城中有各種各具功能的建築物，玩家可以依實際需要進建築物中執行指令。



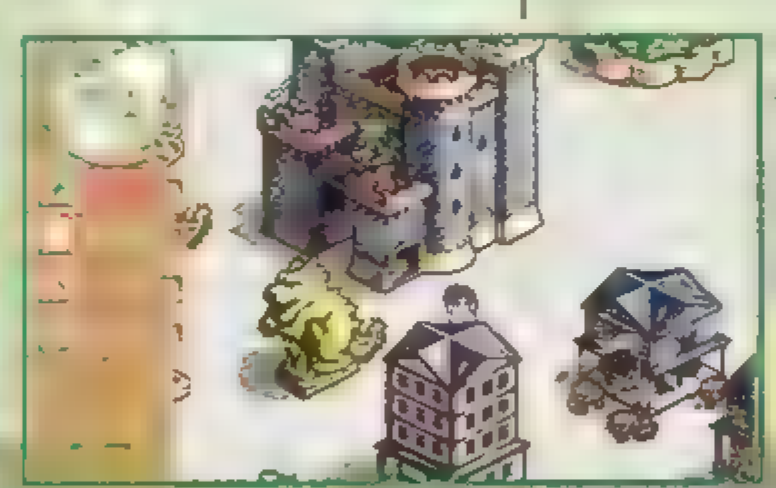
▲出城就如同一般RPG可在地圖上自由走動

出城在地圖上行走

玩家出城後，將帶領你到世界大陸上，大陸上可清楚的看到城、草原、湖泊、海等等……，玩家可在世界大陸自由走動，另外在大陸介面右邊有5種指令，玩家只要點選指令就可讓你在世界大陸上做很多事情，玩家若在同一張地圖上看到其餘角色，就代表該其餘玩家也是在此張地圖中行走喔，另外世界地圖上的每一格都具有地形這個屬性，世界地圖上每一格的地形對這一格將可能擁有的資源種類、怪物種類等都會產生決定性的作用，而世界地圖是張很大地圖所分割出的小地圖，玩家要換張地圖只要走至地圖邊緣，系統就會自動為您換至另一地圖。另外，必須注意的是玩家於大陸上走動時會無預警的碰上不知名的生物，這時就會切到戰鬥畫面去，戰鬥將採半回合制的戰鬥，下面會有一個TIME bar，滿了就可以進行攻擊、使用技能或使用道具

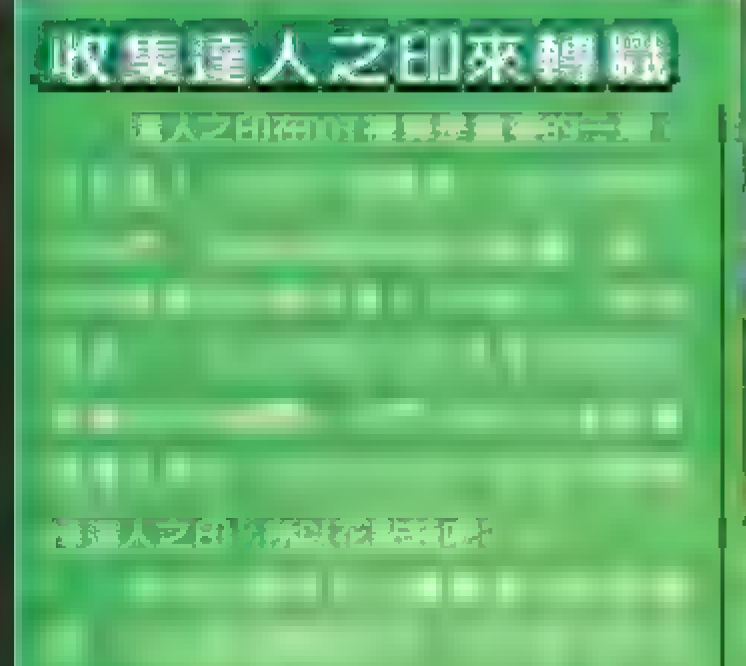


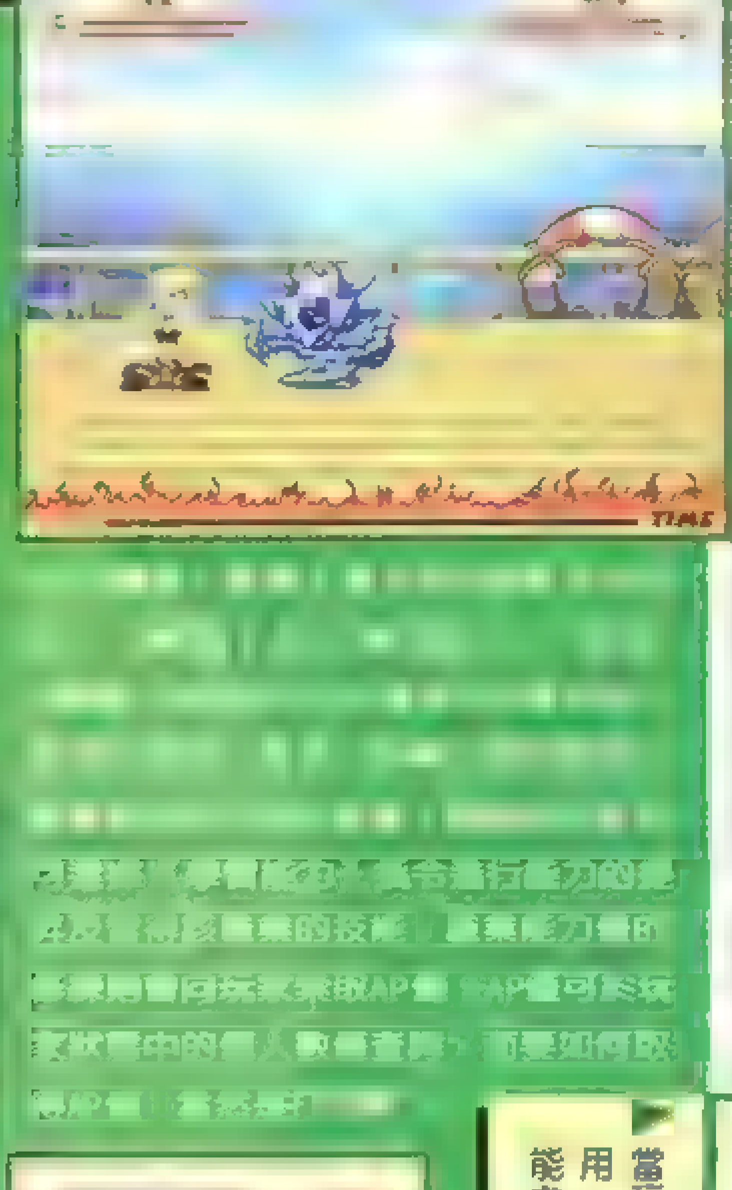
▼戰鬥將採半回合制的戰鬥



◀城中有各種各具功能的建築物

收集達人之印來轉職







▲玩家可以利用職業工會來轉職

▶當玩家有職業時，就可以利用「職業工會」中的「學習能力」來修得新技能

利用AP值來提昇能力

初期玩家有10點AP值，AP值就是玩家的潛能數值，AP值關係著提升玩家職業能力技能數值及強化合成武器的加成值，玩家可透過打怪取得AP值，每當AP(EXP)達一個點時，則AP值加1，提昇能力對玩家來說是很重要的，增加能力的數值就靠AP值啦，沒有了AP值就等於玩家無法提昇能力，有了AP值玩家必須隨著不同的職業可創造出自己另於其餘玩家的能力數值，玩家透過增加該職業能力後，每個職業都有可學習的技能，習得技能後，於戰鬥中玩家即可使用所習得的魔法攻擊魔物。

另一種提昇自身能力的方式就只有武器合成了，玩家可藉由打怪所得到的道具來為自己合成武器或防具，也可於各國家中的物資中心購買該國家所製造出的武器及防具，裝備後能立即提升不少喔。

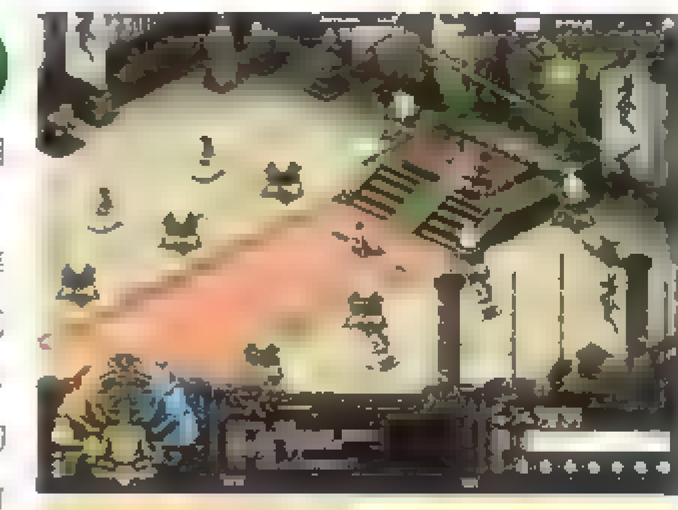
天下無雙

預定推出日：……

＊研究製造所：華義國際　＊販賣流通所：華義國際　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊配備需求：未定

「華義國際」的《天下無雙》在經過嚴格的全面測試下，自年初10版開放以來，在僅開放2台伺服器測試下，同時在線玩家人數即突破7000人以上，華義國際表示，為了答謝玩家的熱情與喜愛，特別加速研發進度，將於2003年7月全面開放「幫會系統」給玩家！！華義國際研發人員表示《天下無雙》四大幫會系統在功能上將會跳脫以往的模式，將以不同創新的內容帶給玩家全新的感受

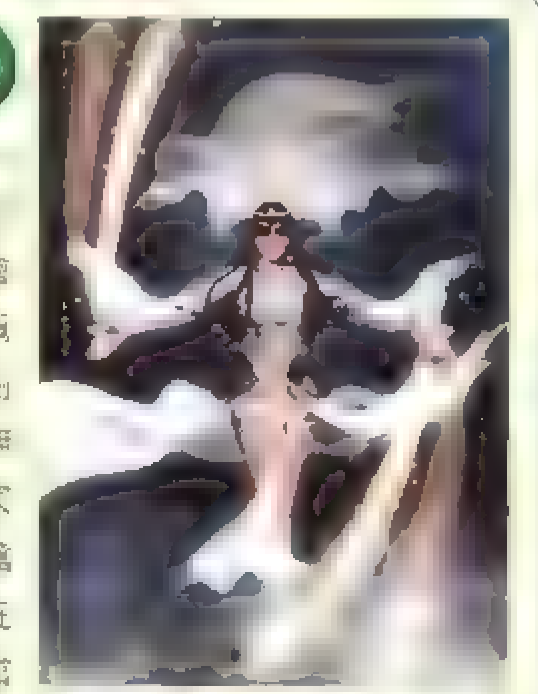
幫會識別系統



幫會掌門參見

在《天下無雙》中，玩家一開始將無法成立自己的幫派，成立幫派規定是需要玩家15等級以上，才可建立自己的幫會，而加入幫會的組員也要求等級為10級才可加入，目前規劃一個幫會最多吸收成員為40名。不過會等待幫會系統實際上線之後，再因應玩家需求，視情況進行調整。玩家成立自己的幫會前，可自行命名幫會名稱，如「天下第一幫」、「劉文聰後援會」、「文山會」、「仁道門」……等等各式名稱，通通自己來決定！！另外為了能讓幫會組員更有互動，所屬幫會會有自己獨立的幫會頻道，以方便會裡成員進行會務討論、武功招式教學、幫派情報……等等，可以讓幫主與組員們彼此間交流相互成長！！

幫會幹部組織系統



在一般的線上遊戲中，玩家成立的組織為幫會，僅簡單的組織名稱來代表，且不容易識別，在《天下無雙》的幫會系統中，將無此問題發生，當玩家成立自己的幫會後，可以自行設計並上傳自己的幫會旗幟，突顯自己幫會的與眾不同，完全不會有重複或相似之處，絕對能獨樹一格。另外在此再偷偷的告訴玩家一個好消息，《天下無雙》正計畫玩家成立幫會後能擁有自屬的幫會名片，玩家是否聽到會覺得很心動呢！？這個詳細的內容在此先稍稍保密一下。當成立幫會後幫主可以任命可信的組員擔任副幫主，如遇家裡的大人都不在的話，可傳位給同幫會的幫眾的任何一個人，讓幫會中人人都有機會當幫主，不過要小心喔，免得傳錯人造成幫會解散，切記！！切記！！要知人善任。另外，特別值得一提的是華義國際在《天下無雙》中，特別規畫幫主會先有特殊技能，據透露是「風、林、火、山、無」，特殊型態新技能，這算是當幫主的福利，讓幫會的幫主增加了一種獨有的特殊技能，在目前線上遊戲中算是首創的想法。而幫會功能中也賦予幫主多項功能，例如：可直接授予幫眾稱號、開除幫眾、解散幫會……等等，使得《天下無雙》在幫會系統的自由度、互動性更高。



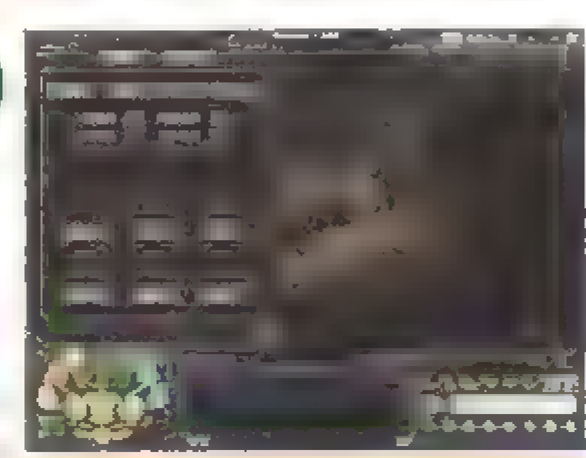
恩……最近幫主我有事，找個人先來暫代一下幫主

幫會會戰快開始了，趕快加緊操練武功

幫會據點與稅收系統

成立幫會是好處多多的，當然，玩家期待已久的攻城戰，在《天下無雙》2.0版時會呈現出來，屆時一定會有幫會與幫會的奪城之戰，而奪下城池的幫會成為城主之後，可自由「分封」五個村作為同盟之幫會使用，成為幫會主要據點。城主可調整城中商店買賣物品的稅率，當然，分封村落的幫主也可以自行調整據點村內中商店買賣物品稅率，並收取稅金賺取更多的「天下幣」，這將成為幫會重要的守城基金，幫主皆可自由運用所掌控的城池或村落的「天下幣」的稅收，有時要是遭受有敵人來蓄意破壞，所占領的城池村落可以雇請傭兵或守衛來幫自己管理城裡秩序，以維持城裡村裡的和平。所以真是成立幫會好處多多，《天下無雙》的研發小組會依遊戲中需求，增加更多自由化人性化的管理，請拭目以待。

幫會戰鬥系統



最近敵人太多了，趕緊找幾個組織來同盟一下

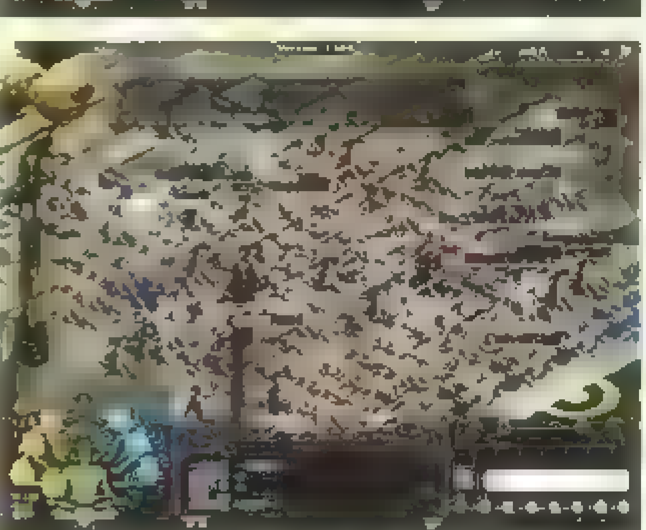


「幫主！！有一個叫劉文聰幫會在PK我們幫中的新手，幫主是否向他宣戰[illegible]！？」，在《天下無雙》成立的幫會可隨時對外與任何組織宣戰，當然被宣戰的一方可以回絕，如果幫會發生戰事，雙方發生相互PK而死亡者，並不會有掉級發生，自殺死對手也不計算PK值，這是為了讓玩家在遊戲中幫會與幫會可以放心的自由切磋，讓彼此增加更多的實戰經驗。另外，如果你是深思謀略的策略家，想要以合作模式取得天下，只要是幫主可以立即執行議和或同盟指令，要是你覺得自身實力不夠，當然，投降也是其中一[illegible]抗戰也行」，總之幫會幫主對其他幫會除了宣戰外，也可以執行議和、同盟、投降……等等的多項功能，讓你能夠容易成為一城之主的樂趣，吸收強大的盟友，成立天下布武之線，開創《天下無雙》中的幫會成功史吧！

一起來組個工會吧

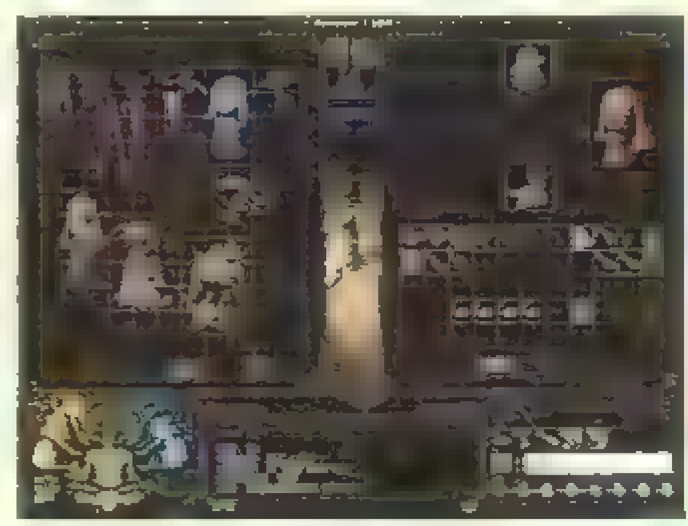


喝……看我強大的軍容



在2.0版中《天下無雙》幫會系統全[illegible]，[illegible]天下的時[illegible]了，在《天下無雙》中[illegible]才是致勝之道，[illegible]《天下無雙》[illegible]幫主們，[illegible]，《天下無雙》幫會系統全[illegible]之後，[illegible]《天下無雙》的幫會們，[illegible]「線上幫會之[illegible]」、[illegible]幫會[illegible]，[illegible]10大幫會幫主，[illegible]「天下無雙幫主大會」，聆聽各大幫主建議，提供幫會更多[illegible]，讓玩家能與「國義國際」一起參[illegible]《天下無雙》！

「幫會系統」在未來將視各幫會幫主需要與建議，在功能上[illegible]調整，而接續而來的「攻城戰系統」，也將迅速完成，屆時[illegible]會有[illegible]的幫會搶奪城池之戰，另外據「國義國際研發人員表」，除了現在的「[illegible]」外，將在開闢新的『多聞天城』……等耳目一新的大城，此外全新技能、招式及服飾，也都將陸續開放，絕對讓玩家隨時有新的感受與體驗。最後，據了解《天下無雙》內早有許多玩家自行組成的幫會，相信在未來幫會功能及幫會戰開放後，將迅速掀起另一波「天下會戰」爭奪「無雙國宗」的新歷史。



除了充實自己的武功，武器裝備也是需要的

石器時代7.0

預定推出日 7月

＊研究製造所 華義國際 ＊販賣流通所 華義國際 ＊遊戲類型 線上RPG ＊科技需求 Pentium

石器時代在今年6月底推出最新的7.0版—《石頭就業所》後，於七月份中接著馬上又將推出玩家們期待已久的Wae1盃跨星系PK大賽。7.0版開放職業系統已經可以顛覆了石器，加上跨星系PK再來湊一腳，哇哇哇！整個暑假的石器時代，絕對是熱鬧滾滾

三大職業技能說明

在下面各表中，大家就可以粉清楚看到各職業之專屬技能，其中白狼勇士及闇靈法師因職業特性的關係，幾乎所有技能都跟戰鬥有關係，而追獵者較多技能則屬非戰鬥技，可是也是不容忽略的喔！例如他的捕獲寵物這個技能來說，據之前官方釋放出來的說法是可以依技能熟練度不同而捕捉到不同寵物，而且是只有具備這個技能才能抓取，也就是說未來追獵者較有機會拿到比較好的寵物。基於這一點的考量的話，那麼追獵者一部分的實力並不能以表面的戰鬥力來看，更何況當初這個職業就標榜了他的趣味性以及戰鬥之外的特性。了解了各職業的技能之後，才能接下去談更進一步的應用，所以大家要先知道自己可以習得那些技能並了解這些技能的功用喔！尤其是技能數量又有上限，也就是一個人物角色不能學到該職業的所有技能，這時候，更要對自己將來會修練那些技能加以抉擇。


看我的厲害，集氣中準備施法



白狼勇士技能

連環攻擊	[illegible]	專注戰鬥	[illegible]
捨己為友	[illegible]	槍熟練度	[illegible]
二刀流	[illegible]	迴旋攻擊	[illegible]
暴擊	[illegible]	貫穿攻擊	[illegible]
能量聚集	[illegible]	棒熟練度	[illegible]



追獵者技能

追尋敵蹤	[illegible]	火焰抗性提升	[illegible]
投擲斧熟練度	[illegible]	陷阱	[illegible]
冰凍抗性提升	[illegible]	弓熟練度	[illegible]
天羅地網	[illegible]	屍體掠奪	[illegible]
弱點攻擊	[illegible]	迴避戰鬥	[illegible]

闇靈法師技能

火山泉	[illegible]	冰箭術	[illegible]
嗜血蟲	[illegible]	火龍槍	[illegible]
冰鏡術	[illegible]	火附體	[illegible]
電流術	[illegible]	雷魔法熟練度	[illegible]
雷附體	[illegible]	世界末日	[illegible]
附身術	[illegible]		

共通技能

自我強化	[illegible]	負重增加

解謎的組隊建議

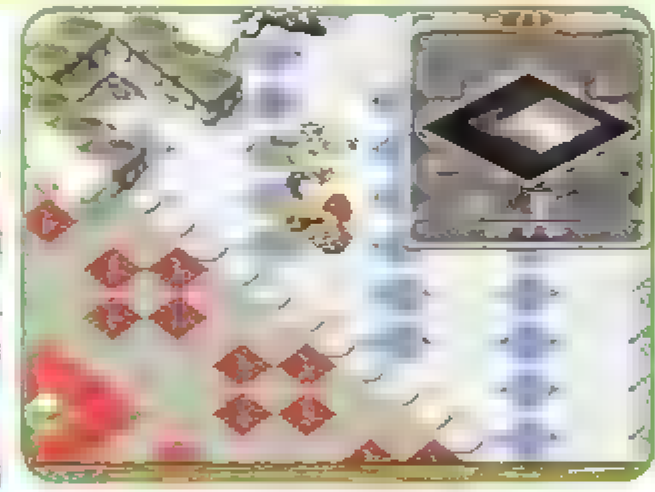
解謎時最好的組合莫過於一個追獵者隊長加上一個闇靈法師另外再加上一個白狼勇士了，當然，若是超過三人的話，第三名的職業比較不重要，只要是這樣的基本架構的隊伍，基本上解謎任務肯定是又快又輕鬆。追獵者帶隊的意義是因為擁有二項[illegible]：第一是追尋敵蹤以及迴避戰鬥這二個技能，可以提升或是降低遇敵的機率，視任務狀況使用，像是找特定道具的任務就用追尋敵蹤，而迴避戰鬥則用在需要長途跋涉的時候，再加上馴服寵物和屍體掠奪等技能，可以讓我們在解任務的過程中獲得更豐富的收入。闇靈法師是清掉大量敵人的好手，在應付各式各樣的戰鬥的時候，有一個闇靈法師在隊伍中，絕對可以大幅縮減戰鬥的時間。而白狼勇士在這時候要擔任起[illegible]的責任，雖然他也也有著極強的攻擊力，但是本人建議這方面大部分交給闇靈法師就好了，勇士這時技能以捨己為友及盾擊等較偏向輔助的技能，減少我方隊友的傷害，這樣的組合對解任務來說肯定比一個不講究的隊伍還要來的有效率得多



單人PK解說

單人PK跟團隊PK有很多地方是差不多類似的，不過因為對方的變化性沒有隊伍來的高，相對的可預測性也提高了，這時的戰鬥就更是鬥智了。

1 闇靈法師

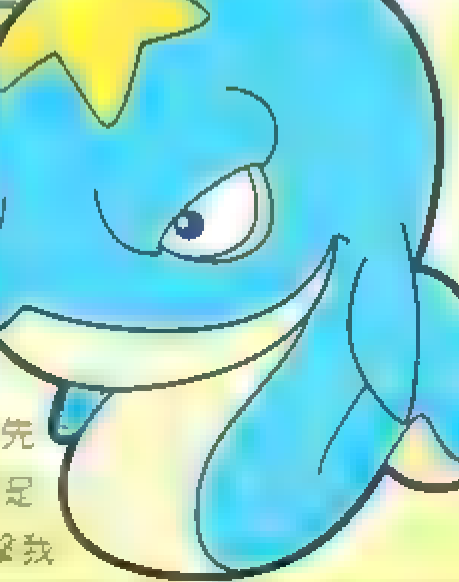




闇靈法師技能：嗜血成性

如果我們對上的也是法師，那麼先出手的人幾乎會影響整個戰局，更有可能決定了勝負，所以其實…法師對上了法師是蠻無聊的，這在回合制的遊戲大多是如此。而遇上了追獵者就得小心了，因為對方的敏捷不見得在我們之下，再加也有提升抗性的能力，所以可以說先輸了一部分，所以遇上追獵者第一要務就是絕不能讓他動，冰系的策略在此依然適用，另外也千萬得小心他的寵物，這也是對方的籌碼之一。遇上了白狼勇士就輕鬆多了，以二者能力值的特性來看，白狼勇士要打中我們並不容易，冰系法術當然是一招，不過這時倒是可以改變一下，首先移形換位一定仍是要放的，因為雖然我們很容易閃開他的攻擊，但是對方的專注戰鬥可以補上這個差距，而且我們幾乎是被他摸到就掛了，所以移形換位仍是第一考量。再來因為對方的血多皮厚，所以像嗜血系列和火星球這類的長時間傷害法術要多用，而最強力的法術得抓好時機來做最後一擊…以免到時用光所有法力就麻煩了。

2 追獵者



追獵者在前面提到過了，寵物是一大優勢，一定要多加利用這一點來發揮，至於追獵者本人的話，遇到法師時當然不二話就是先提升自已的抗性，不過這時候麻煩來了，到底先提升那一種抗性的好，這裏筆者會建議是冰系。因為大多數的法師愛用冰法術來當第一選擇，這也是無可厚非，冰系是真的好用。再來可以的話直接用激怒寵物提升我方寵物的能力，如果順利的話…很快就可以把法師給解決了。對上了白狼勇士的話，最好先用樹根纏繞或是陷阱都很好用，樹根纏繞會先讓他不能動彈，而陷阱則是可以對攻擊我們的人造成傷害，再來是因為我們的攻擊力不夠高，可能傷害不了對方，所以這時毒素武器和激怒寵物都是很好的選擇，讓敵人不是被毒死就是被我們的寵物給K死。



真帥，同時燒到一整排的人

要先學習技能才行喔，不是光有職業就可以了

3 白狼勇士

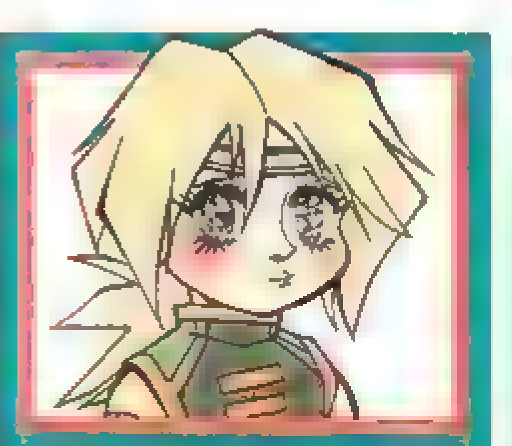




極樂online-LoveCity戀愛城市

預定推出日

＊研究製造所：酷奇媒體科技　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：PIII-500、64MB



近期最嗆辣的網路遊戲莫過於Avatar模式的交友社群遊戲了，玩家們在玩膩了打怪練功的PK遊戲後，每天疲憊空虛的心就交給極樂Online來填補吧！遊戲中玩家們不僅可以經營自己的事業，還可以大談時尚的都會男女戀情，這種痞現仔兼流行的好康代誌，就只有極樂Online能徹底滿足各位玩家們的慾望，現在小藍就與「極樂小天王」阿笨帶領著各位前往極樂城市一窺究竟囉！

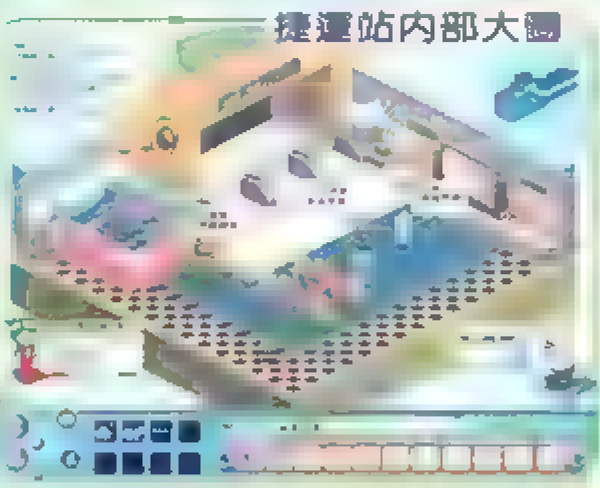
阿笨的極極樂日記之邂逅兔美眉

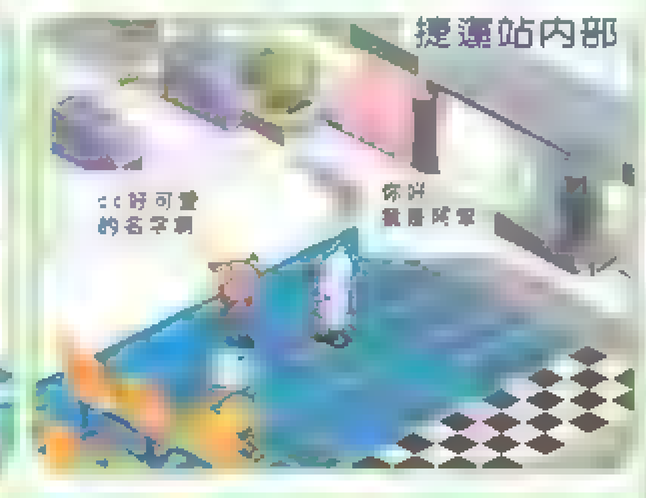
搭乘捷運逛街去

「連房間都在耍孤僻！」阿笨氣嘟嘟的呆坐在空蕩蕩的「套房」，又是個窮極無聊的一天！屋裡家徒四壁，沒有DVD，沒有PS2，最最重要的是更沒有一個溫柔婉約的好Lover，唉～有誰能了解「元民」的痛苦啊～阿笨苦悶的長嘆了一聲，想想乾脆今天出外晃晃，看看有沒有好康的可以撈一撈的咩，想著想著精神就來了，今天該穿什麼樣的衣服呢？嘻哈裝？兔子裝？陽光男孩裝？依我看都及不上那件最可愛的粉色小套套裝啦，再搭配一雙木屐，還頗符合哈日風呢，cc…勁裝打扮的阿笨就這麼喜孜孜地出發囉。


角色設定

而因為阿笨住在偏遠的漁村，家境又清寒，交通工具就靠那雙腿，所以要到市區開眼界，只好搭乘大眾捷運囉。「沒想到捷運站這麼豪華喔～」，阿笨像個土包子一樣自言自語了起來，買了票後阿笨趕緊找個好位置坐。嘿嘿…真是個好位置，旁邊這位OL扮相的姐姐可真漂亮啊，嘶喔～正當陶醉之時，迎面來了個老婆婆沒位置坐，善良的阿笨想起媽媽常說助人為快樂之本，所以讓位是一定要的啦！但阿笨因而錯失了與OL姐姐的捷運之旅，結果卻沒想到這時姐姐竟然對他報以微笑呢！好幸福耶！


捷運站內部大圖

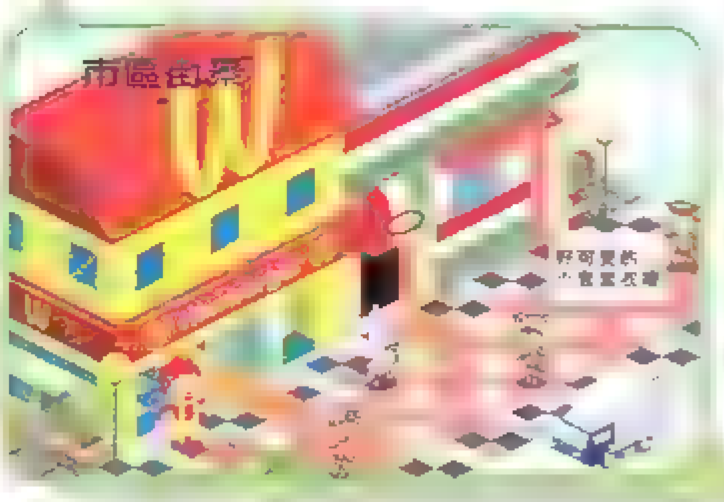

捷運站內部


捷運站外部

房屋設定

夠ㄅㄧㄤ丶夠High的極樂世界任你逛

「哇～大街上人來人往的，好"不"熱鬧喔。」這時阿笨已經到達市中心區，左顧右盼了一下，有好多商店，賣噹牢、8-12、汗堡王、屎塔八克斯，好多好多ㄋㄟ…咦～那邊好像還有幾個小妞瞧著我看呢，看來我也長得不賴喔！阿笨滿懷信心的暗爽，於是他走進一家咖啡屋，迎面馬上一位笑嘻嘻的辣妹服務生招呼著阿笨，阿笨喝了一口咖啡後，頓感全身舒暢，嗯～這家咖啡屋的咖啡還真是不錯喝，不覺精神一震，快樂度好像提升不少，但是這杯咖啡好像也不便宜耶，眼睛還瞄一下四周，嗯～～市區的漂亮妹妹還真不少，咦～左邊的那位兔美眉好像一直注視著我耶，該不會是我太自作多情了嗎？兔美眉這時走向阿笨這裡說了，「好可愛的小套套衣喔，光溜溜又粉粉的摸起來好細緻呢！」阿笨被一摸頓時臉部爆紅，一陣酥麻直衝腦門，不禁打了個哆嗦，嘿嘿～好個雄性激素在作崇啊！


市區街景

轟動舞林，驚死萬教啦

阿笨今天走了桃花運，兔美眉竟然邀約阿笨一起逛街，兩人一路逛到了時下年輕人最愛去的[illegible]街，[illegible]對面街上傳來高分貝的Hip Hop音樂夾雜著加油的吆喝聲，原來是一大群人圍著一台跳舞機在拼舞呢！這時兔美眉一副希望男伴強出頭的表情望著阿笨，阿[illegible]只好鼓起勇氣硬著鼻子上梁的被逼上跳舞機擂台了[illegible]

Check it out [illegible]阿笨跳的[illegible]敢秀並且是[illegible]十足的表現[illegible]贏得了在場觀眾的滿堂[illegible]


跳舞機大圖

遊戲工坊　極樂Online

情人眼裡出西施


游泳池大圖

阿笨有如英雄救美般的博得美女芳心後，兩人就散步來到聞名遐邇的愛情聖地「情人橋」。「這裡風景真是不錯，真是個拍拖的好地方！」阿笨作夢也沒想到他竟然會有這麼一天，手牽著胸前那麼雄偉的美眉一起漫步在浪漫的湖邊，還真是艷福不淺喔～　突然阿笨瞥見對街有一家戶外游泳池，念頭一轉，如果能再欣賞到兔美眉的三點泳裝，那真是不枉此生了～猴急的阿笨馬上邀約兔美眉一起游泳，沒想到被愛情衝昏頭的兔美眉也欣然答應了。

兩人換上泳裝後走到游泳池畔，馬上引來眾人的讚嘆聲，水喔～讚喔～不絕於耳，阿笨以為大家都在稱讚女友兔美眉前凸後翹的火辣身材，正當得意之際，結果萬萬沒想到大家感興趣的是他那件三用的小蓋蓋裝（逛街使用：啪哩啪哩，游泳使用：防水透氣，房事使用：殺精防毒），阿笨因此又再度成為風雲人物，還真是時也運也命也，當然兔美眉又因此對他更加崇拜與愛慕囉。

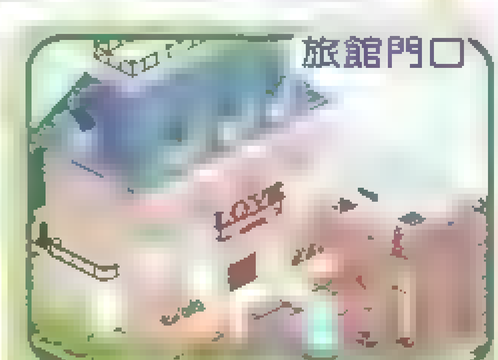
游泳池

情人橋



上『後貼路』開房間

阿笨與兔美眉兩人感情發展異常神速，正符合現今時下年輕男女講求的速食戀情，阿笨當然免不了也要跟隨流行一番，更何況身旁的兔美眉是何等的秀色可餐，豈有不動情之理。「咕嚕～」阿笨不禁嚥了一口口水，看來年少豬哥之性情在所難免啦！兔美眉又一副撩人樣，這次就給他撩下去了啦！不過想到最近SARS肆虐，當然要找家乾淨又隱密的囉～嗯，這種事問阿勇仔就對啦！趕緊用免費的「極樂SMS系統」發個簡訊給他，要他介紹個有口碑的後貼路來認識一下，果然一分鐘後，不負眾望的阿勇仔迅速介紹了一家超讚還可以打八折的，於是兩人靦腆的進入這家高貴不貴的後貼路了。


旅館門口

懂懂的大家勝先生操著熟練的台灣革語，「喔…少年ㄟ，裡面坐喔～」兩人情竇初開，一聽不禁臉紅了起來，雖然歹勢，不過該做的還是要做的啦！進入房間後，兩人先躺在柔軟心型的水床上聊天，這時阿笨講話已經有點結巴了，兔美眉也甜蜜的依偎著他，看來小倆口的閨房樂趣我們也不便深入太多，就留給阿笨一些私人空間吧！

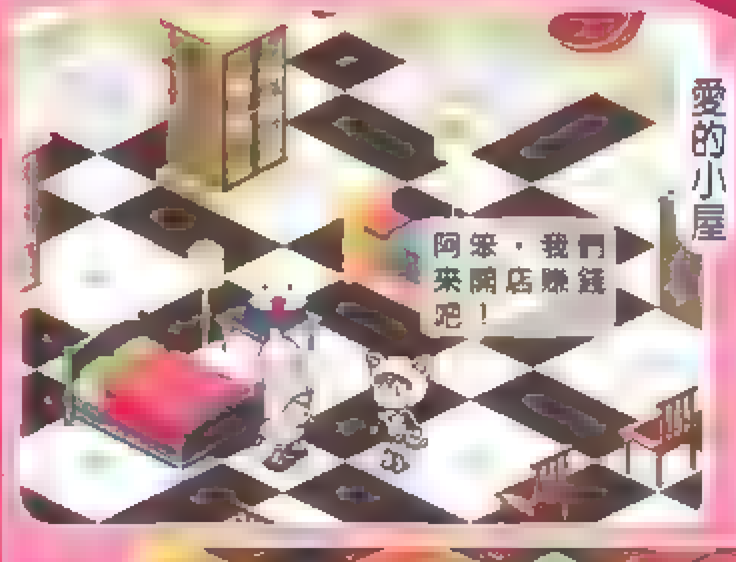

嘿咻


嘿咻大圖

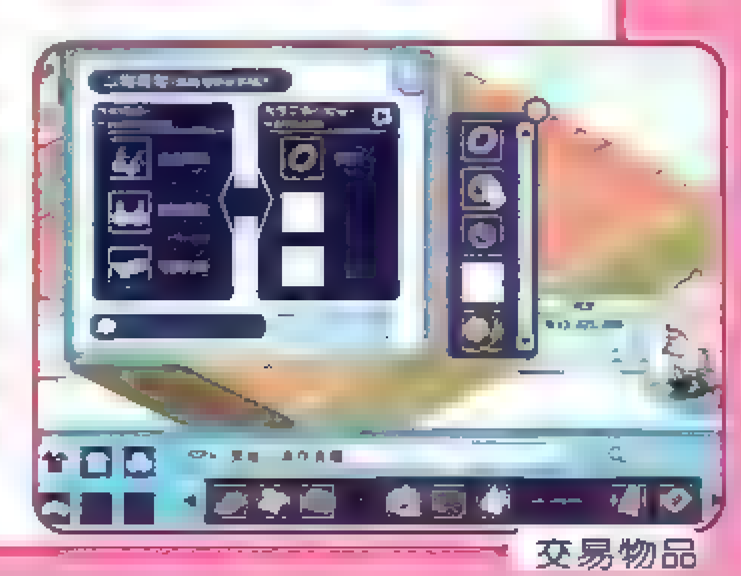

簡訊發送

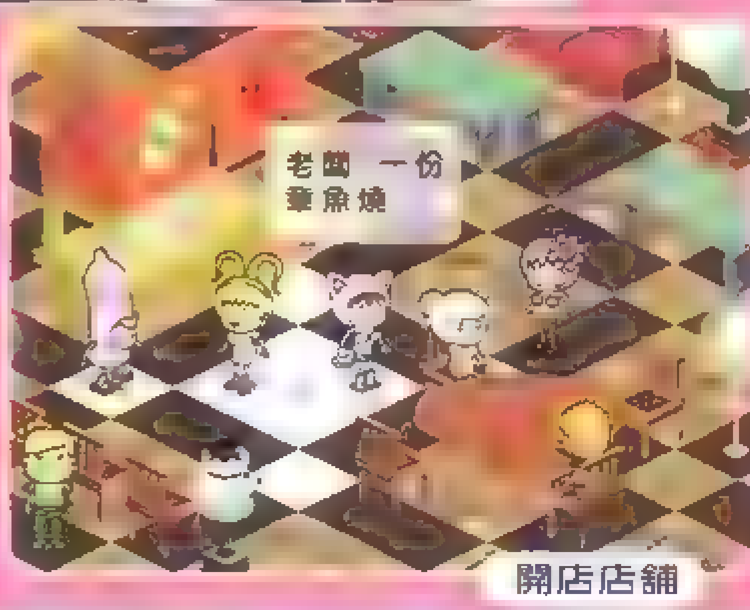
兩人如膠似漆的纏綿了整夜，阿笨心裡也認定兔美眉就是他的親密愛人了。於是阿笨鼓起勇氣提議兩人要住在一起，沒想到兔美眉也正有此意，兩人就因此開始策劃屬於他們的愛的小屋。「房間要有愛的感覺，傢俱擺飾可不能省」，兔美眉還是比較有概念，哪像阿笨呆頭呆腦的一點意見都沒有，但極樂市區的物價頗高，靠阿笨捕魚賺的錢又不夠買好的傢俱，這時兔美眉靈機一動，「阿笨，我們來開店賺錢吧！」

小倆口於是到極樂商業大樓服務處登記開店，由於阿笨之前除了捕魚外還很會料理，因此兩人決定要開一家章魚燒店。咻～快樂感動的時光總是過的特別快，由於口味出眾，再加上兔美眉的親切服務態度，轉眼「阿笨章魚燒」也做出口碑了，並且客人吃了之後體力好、快樂度再加分，阿笨因而還被冊封為十大傑出青年之章魚燒教父呢。總算天公疼憨人，小市民也有出頭天，希望各位玩家都有阿笨精神，在極樂世界闖出屬於自己的一片天吧！



愛的小屋


交易物品



開店舖

人民解放陣線 Vietcong

預定推出日 7月

＊研究製造所 TAKE TWO　＊販賣流通所 英寶格　＊遊戲類型 第一人稱射擊　＊科技需求：PIII 500、256MB



又是一款以著名戰場—越戰為遊戲背景的第一人稱射擊遊戲，近來市面上的FPS遊戲層出不斷，想來是為了爭奪後CS時代的FPS界第一把交椅寶座吧！在這麼多遊戲當中，《人民解放陣線》能不能勝出就看它的努力囉

體驗真實恐懼的戰場越南

提及「越戰」的直覺反應是一美軍傷亡慘重的失敗戰場。當時美國動用了最先進的武器裝備，對越南投下了750萬噸炸藥，導致300萬人喪生，可謂一場無所不用其極的「大屠殺」，就只為了達到拓殖的目的。《人民解放陣線》(Vietcong)將是款使你深入詭譎的越南叢林並扮演美軍軍人體驗這場受到世人難以遺忘的戰場。利用這場戰爭的親臨，體驗到人類和平的可貴。





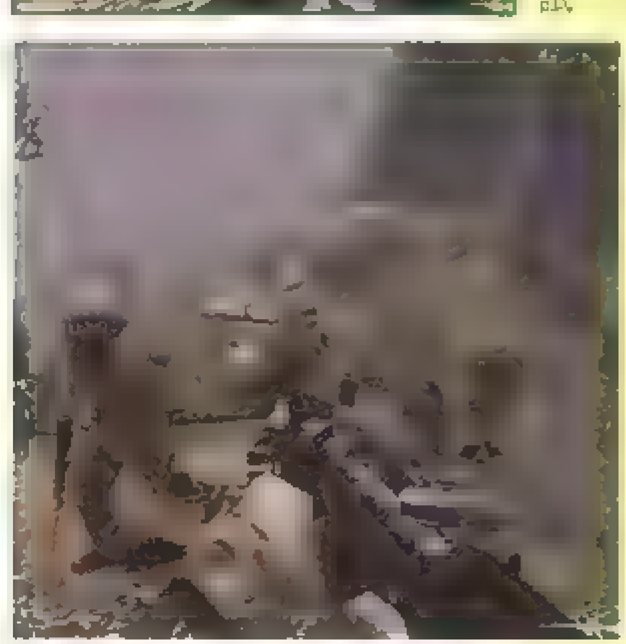
運用史實中越戰的真實武器

越南——在歷史上一直是各帝國主義國家垂涎三尺的地方，只因它地處於戰略要地，《人民解放陣線》就將背景設定在烽火連天的越南叢林裡。遊戲中，玩家們將扮演美軍特種兵率領一支特戰小組，深入越南叢林執行各種危險任務。遊戲中近30個任務及20種以上的真實武器，包括M16步槍、AK-47、M1、Thompson、榴彈發射器、狙擊步槍等等交戰雙方使用的武器。除了單兵武器外，玩家還可以在不同地形上駕駛吉普車、卡車或快艇等交通工具，危急時還可以呼叫空中攻擊或設立埋伏，遊戲中更包括了F-5戰鬥機、CH47、UH01偵察直升機、ZPU-2防空機槍等作戰單位。





在單人遊戲部分，玩家主要是扮演美國特種部隊精英小組中的一名成員，而在多人遊戲模式，玩家將可扮演美國士兵，也可扮演越共的游擊隊員，為了維持遊戲的平衡性，兩軍所使用的武器和裝備都是相互克制的。在《人民解放陣線》中的遊戲人物會配備一副經常使用的武器和適合近身格鬥時的裝備以及幾顆手榴彈。美國士兵可選擇的武器類型包括M16、US M3、湯普森機關槍等，越共士兵可使用的武器則包括AK-47、半自動手槍、蘇聯製Dragunov狙擊步槍等



嘗試戰場上多種職業角色

遊戲中提供了多種人物職業供玩家選擇，比如說士兵、重型砲兵、狙擊手、軍醫和無線電技師等，所以玩家可以嘗試一下操作重型設備，或是成為戰場上不可缺少的施救者，比如照料受傷的隊友、召集空襲部隊等。在單人遊戲中，玩家最多可以控制5名士兵，而且在20多個單人遊戲關卡中，他們將會一直待在你的身旁，你不用為了瑣碎的事情對他們下達命令，但是，玩家仍然可以對隊友下達簡單的指令，比如說讓他們跟著你，當你前面遭遇作戰時可以形成一道扇形防禦方式對你提供掩護。單人模式下要記住，叢林有時會變成一個陰森的陷阱，玩家會在一瞬間被各種武器的呼嘯聲所淹沒，不論你是什麼職業你都必須保持高度的警覺和敏捷的動作，轉身、下蹲、臥倒、匍進、射擊、躲閃，並透過無線電呼叫空中支援或火力支援





遊戲工坊　人民解放陣線

叢林野戰的天然變裝保護



進入遊戲前，我們可以先將自己裝扮一番，玩家們可以選擇不同的服裝及帽子，不過美越雙方服裝的顏色很相似，很容易混淆，在多人作戰時很容易發生錯誤的判斷。選擇較深色的衣服比較難被發現，特別是躲在草叢裏，遊戲最令人吃驚的地方應是它的背景環境，依據Pterodon所提供的詳盡越南叢林資料下，為遊戲設計出了真實可信的背景環境，它以超細緻的繪圖呈現出茂密的叢林及親臨現場的戰地建築。叢林中的美麗小丘，及林中不見天日的濃密的植物，還有地上那些七橫八豎地躺著的被砍倒的大樹，還有一叢一叢常見的灌木植物、高高的青草以及蔓生植物，更不用說還有那些為了掩護而圍出來的深坑、壕溝、防空壕等，並用帶刺鐵絲網圍出來的防護區，善用這些天然景觀即可在叢林野戰中取得更多的生存空間。



具叢林經驗的人工智慧





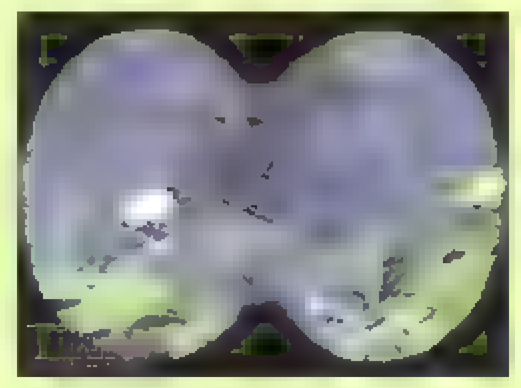
遊戲除了呈現出最真實的越戰應有的叢林戰場和武器設備外，在越共角色的作戰能力上也呈現出了絕佳的表現。越共在發現敵軍時會快速的潛進草叢立即伏下躲藏，並躡手躡腳地無聲前進，或埋伏在樹叢中或是壕溝中，或是以落葉裝飾在坑洞上作為埋伏，以對行進而來的敵軍突擊，二軍交戰之時，越共將會展現他們的人工智慧，與玩家進行一場叢林捉迷藏。

單人、多人模式下的戰鬥方式

在遊戲的多人模式下你可以選擇扮演越軍或美軍，多人連線對戰包括CTF、ATG及DM三種模式。CTF是奪旗模式，雙方奪取對方基地內的旗幟回自家基地即得分。ATG是保護機師模式，越軍的任務是找出並幹掉美軍墜毀直升機的機師，美軍的任務則是保護他，玩家也可以扮演這個倒楣的機師，不過你只能使用一支手槍防禦，主要的就是跟敵人抓迷藏等待你的夥伴前來搭救。DM則是死鬥競賽模式，不管你選擇哪方，最後存活者才是勝者，所有活著的人都將是你的目標，一開始只有手槍、匕首和手榴彈，武器彈藥分散在叢林四周，為了生存，你要冒著生命危險去取得更多的裝備。



遊戲中玩家有跑步、蹲下、趴下三種狀態，武器則有兩種射擊模式，一種就如一般的FPS以持槍掃射的方式，用螢幕中央的十字準星攻擊目標，這樣攻擊較快，但子彈也較分散。另一種射擊模式是按滑鼠右鍵的瞄準射擊，這時候我們要用槍上的準星，遵循三點一直線的原理去瞄準射擊，這樣的準度會大很多。在多人連線下的命中率會因連線品質受到影響。



在遊戲過程中，武器彈藥不足時，你可以從被擊倒的越共那發現四週會散出物品，你可以將那些武器、文件、彈藥及醫療補給品拾起作為己用。而在多人模式下，即使你一開始選好了武器裝備，但在接下來的時間內，你並不需要一直使用某項武器，而可以在比賽進行中拾取其他裝備。比如說玩家可以扔掉手中的M60重型機槍，拾起剛被殺死的敵人所使用的狙擊步槍。在一些特定的場合下使用些特定的武器具有更好的效果，比如說M16，適合在多種情況下使用；雙管獵槍，雖然需要花一點時間來填充彈藥，但用來對付近距離以內的敵人，殺傷力相當驚人。團隊死亡競賽中，可以依各位玩的技術優劣而特定挑選互補型的武器裝備，並且在適當的時機使用。



萬神莫敵 WILLROCK

預定推出日 8F

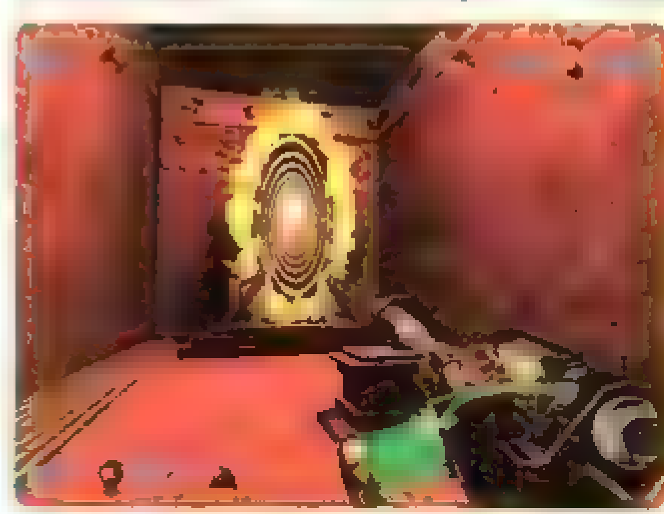
＊研究製造所：UBI　＊販賣流通所：英特衛　＊遊戲類型：第一人稱動作射擊　＊科技需求：PII 500、128MB



手持武器，挑戰傳說中的眾神！不過既然對方是神，那這樣豈不是對神大不敬？又武器能傷得了神嗎？遊戲嘛～想那麼多現實的問題幹嘛！要是所有遊戲都用現實的物理邏輯來看的話，那所有的遊戲都不用做了，因為十之八九都是違反物理現象的荒謬設定，不過這也才是遊戲的好玩之處啊！

化身無敵神將，挑戰希臘眾神！

古希臘的文明一度曾是西方世界之光，它的文化擁有至高的權威，它的神祇掌管宇宙，以宙斯為首的眾神和戰士們從奧林帕斯山的高處，觀看底下的世界，看著人類在他們的協助下生存。但後來由於羅馬諸神的出現，奧林帕斯山從此被封閉，沒想到數千年之後，無意間闖入奧林帕斯山的主角，竟會和希臘眾神展開一場殊死決戰！



《萬神莫敵》是一套題材及遊戲性都相當特殊的第一人稱射擊遊戲，玩家扮演的角色將以多種現代兵器，對抗古老傳說中的眾神，這套遊戲不但是一場凡人與神祇的戰爭，更是一場火力與魔法的戰爭！遊戲中多樣化的傳說生物、魔法以及超大型巨獸，更讓遊戲增添無數精彩的對決場面，過程絕無冷場！

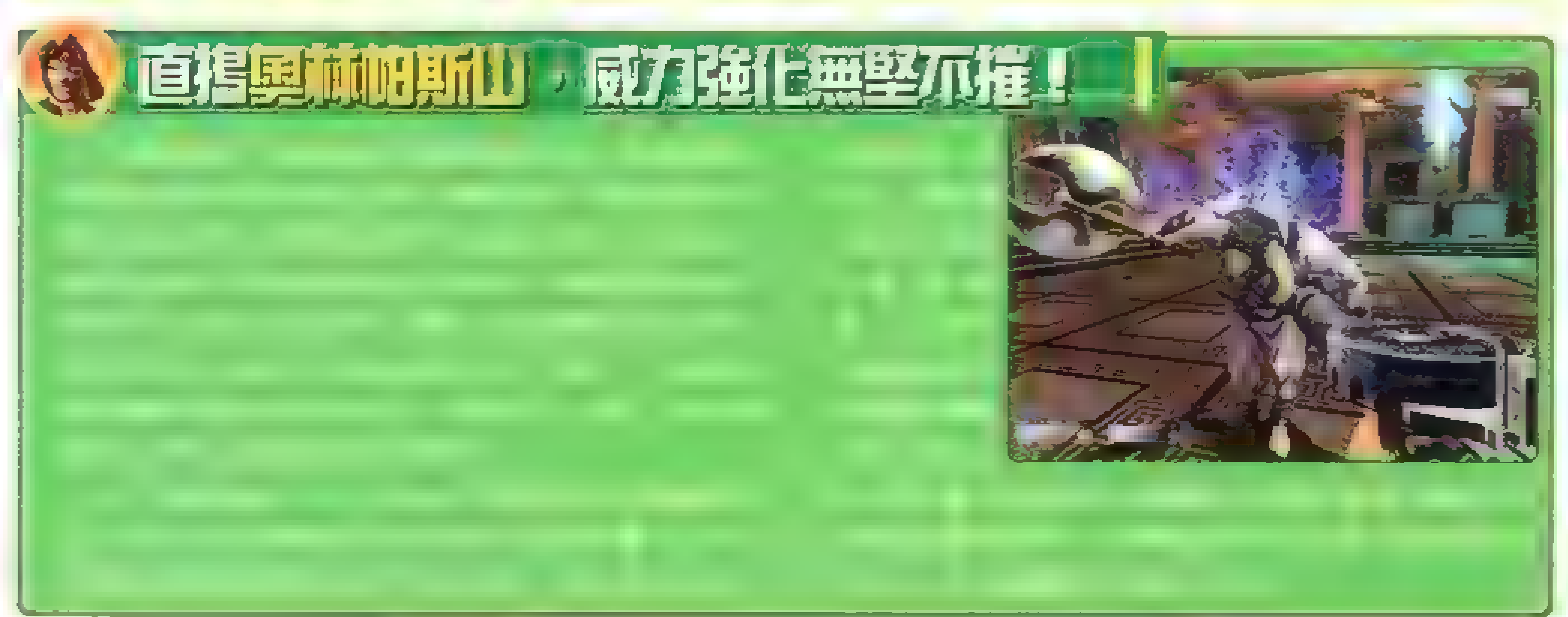
強調華麗與刺激，UBI年度FPS代表作！

《萬神莫敵》遊戲最大的特色，就是畫面的表現及射擊的刺激感。在畫面部分，《萬神莫敵》為了強調和大量敵人以及和大型巨獸作戰的超魄力場面，特地採用能讓玩家充享受臨場感的最新室外3D成像引擎，藉此引擎之助，玩家將能真正體會什麼叫千軍萬馬，什麼叫龐然大物，因為此引擎不但可以讓畫面中同時出現數十隻敵人，更能呈現出比玩家高出數十倍的超級巨獸，配合地形及建築物的立體多層效果，使得遊戲的整體魄力驚人，保證會讓玩家心跳劇烈，腎上腺素激增！



另外在遊戲的射擊感受部分，《萬神莫敵》的多樣化武器設定更能滿足最挑食的玩家們。在遊戲中的數十樣武器都遵守同一個最高指導原則來設定，那就是"殺得過癮"，舉凡散彈槍、重機槍、酸液槍或是火球投射器，都有獨一無二的殺敵效果，而且特效更是極具巧思，可說無所不用其極，像是你可以將敵人變成石頭，或是讓敵人脫水燃燒，又或者讓怪物們漲得像氣球一樣大，然後爆裂成煙火等……許多讓人又驚又喜的獨特效果。

直搗奧林帕斯山，威力強化無堅不摧！



屠神勇士大連線

古希臘的文明一度曾是西方世界之光，它的文化擁有至高的權威，它的神祇掌管天宮，以宙斯為首的眾神和戰士們從奧林帕斯山的高處，觀看底下的世界，看著人類在他們的協助下生存。但後來由於羅馬諸神的出現，奧林帕斯山從此被封閉，沒想到數千年之後，無意間闖入奧林帕斯山的主角，竟會和希臘眾神展開一場殊死決戰！

「屠神勇士」是一套題材及遊戲性都相當特殊的第一人稱射擊遊戲，玩家所扮演的角色將以多種現代兵器，對抗希臘神話中的眾神，這套遊戲不但是一場人與神祇的戰爭，更是一場人力與魔法的戰爭！遊戲中多樣化的傳說王者、魔法以及超大型巨獸，更讓遊戲增添無數精彩的對決場面，感覺絕無冷場！



武器介紹



射速極快的機槍，在近距離下[illegible]



射速[illegible]，可在超遠距離外攻擊敵人，[illegible]



能將敵人[illegible]



發射後[illegible]



射速[illegible]



[illegible]

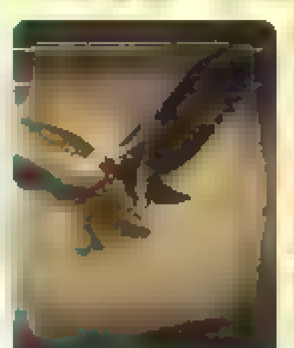
怪物介紹

血腥牛頭人



[illegible]

鳥身女妖



[illegible]

骷髏劍士



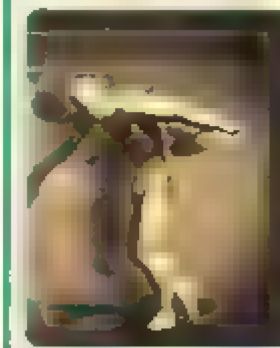
[illegible]

阿特力士



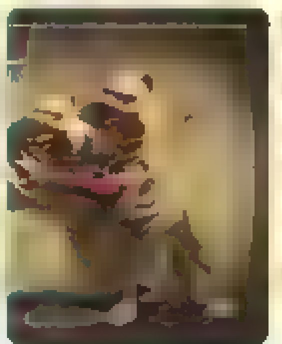
[illegible]

鐵盤歐賽



[illegible]

地獄犬



[illegible]

獨眼巨人



[illegible]

美杜莎



[illegible]

傳奇之奇城聖戰



*研究製造所 WEMADE Actoz *遊戲類型 線上角色扮演 *販賣代理所 遊戲新幹線・要求的技術如 *科技需求 PII 400 64MB



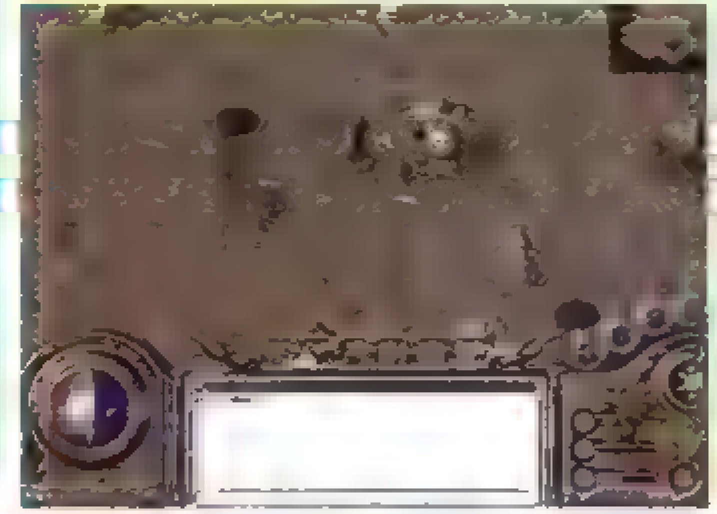
延續著5月資料片《金銀島》的熾熱戰火，傳奇又將在8月推出全新的資料片──「奇城聖戰」，這次在暑假推出的新資料片將開啟神龍大陸一座最神秘的新城──「奇隆城」，而隨著奇隆城的開放，許多著名人物與新資料、新道具等將會逐步曝光，更壯烈的聖戰風暴即將席捲神龍大陸！

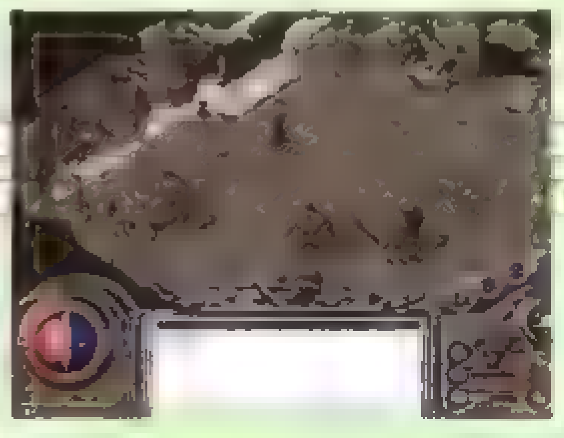
邁向更高的境界

在這次傳奇新增加的迷宮的怪物分布和以往不同，除了一定要的超強BOSS級魔王之外，分布在迷宮四處的不是全新的小怪，而是以往中級BOSS們的總集合！在這次所開放巨大幽深迷宮裡，共有屍王、白豬、祖瑪護衛、祖瑪神將、邪惡鉗蟲、黑血蜘蛛等，這些以往分布在石墓、絕命山谷、獨立與祖瑪寺廟的怪物們，不但數量大大的增加，而且攻擊力將會遠遠高出原來水準之上，和以前新開放的迷宮只適合強者探勘不同，可以說是一個適合各種等級玩家組織大批人馬練功的好地方！

而這次強者玩家們也不再擔心高手寂寞，因為除了一些老面孔怪物可以供菜鳥們練練功、打打牙祭之外，這次新增的BOSS級強怪也保證讓玩家們滿點、充滿期待！這次新增的超強魔王有沃瑪鬼尊、祖瑪石尊、鬼豬王與黑天魔王，其中沃瑪鬼尊與祖瑪石尊，是前沃瑪鬼王與祖瑪教主轉世重生後的超級威力加強版，而全新的山豬王與黑天魔王更是體積龐大、威力驚人的超強猛怪，雖然目前不知道這些魔王們在遊戲正式上線後會強到什麼境界，但是可以確定的是一些「傳說中」會出現的新寶物與裝備，大概都要憑打爆他們才拿得到，所以這些魔王對玩家們而言，這些強怪必將是絕不能放過的獵殺對象。







全新服裝[illegible]

這次傳奇除了繼續新增護身石、頭盔、腰帶與其他的搭配系列武器與飾品外，最令各級玩家興奮的應該就是40級的三大職業服飾的公開。因為雖然傳奇擁有更換裝備造型的系統，但是由於三大職業從22級的重盔甲、魔法長袍與靈魂戰衣開始，一直到33級所穿著的霸甲冑、赤焰魔衣與太極衣，外型上一直都大同小異、沒有明顯的變化，而顯不出高級玩家們的威風來！而這次新開放的如鬼面甲冑、火龍魔衣與玄天寶衣等40級以上的新服裝，從造型裡就可以看出來比先前的級以下服裝來的光鮮亮麗到不行，更不用說這三套服裝三均比33級服裝高出2-5的防禦值、1-2的魔防值，以及針對道士與法師額外增加0-6的精神力與魔法力，都讓這些套衣服成為人人望眼欲穿的夢幻製備！不過這些寶衣是否會在商店中販售，想要穿上新衣成為神龍大陸人人注目焦點的高手玩家們，想必要花費一番功夫了！

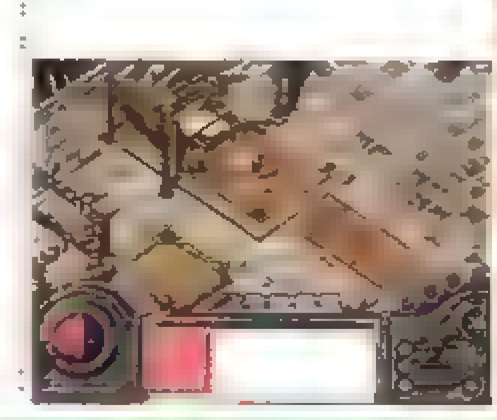


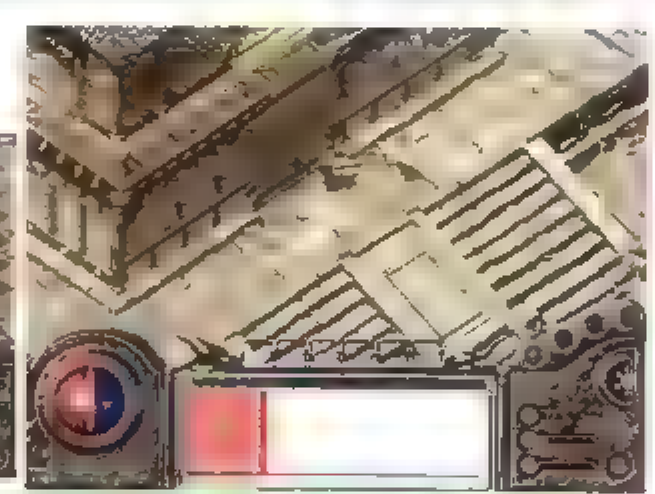
名稱	等級限制	重量	持久	攻擊力	魔法力	精神力	防禦力	魔防	準確/敏捷
鬼面甲冑（男）	40	62	35				6-20	3-6	
鬼面甲冑（女）	40	62	35				6-20	3-6	
火龍魔衣（男）	40	21	24		0-6		4-12	5-8	
火龍魔衣（女）	40	21	24		0-6		4-12	5-8	
玄天寶衣（男）	40	37	28				5-15	4-7	
玄天寶衣（女）	40	37	28				5-15	4-7	

沙巴克城之外的另一選擇—「奇隆」古城

這次新開放的奇隆城是神龍大陸中最神秘的一座城市，這座被群山所阻隔孤立在神龍大陸一隅的城市，擁有失傳以久、前所未聞的工藝技術，據說除了開放可以讓玩家自己製作道具裝備之外，城中的商店還擁有十分可貴的裝備升級技術，讓玩家除了到沙巴克城去升級武器之外，還可以到奇隆城去升級飾品、防具等各種裝備，對老是打不到一些夢幻裝備，又不肯被哄抬價錢的奸商敲竹槓、當冤大頭的玩家而言，真是一大福音。

而其中最令人興奮的是，這座規模媲美比奇、盟重與沙巴克的奇隆城，據說還即將開放給各強大公會攻城佔領！也就是說在以後的神龍大陸上，除了「獨霸一方的」沙巴克城主之外，將出現另一位佔領奇隆城的城主與其雙強並列，再加上奇隆城獨有的工業技術與商店，將來一旦開放城主抽稅的權利，那擁有奇隆城的公會將逐漸凌駕於沙巴克城主之上，而成為神龍大陸上新興的最強大勢力！

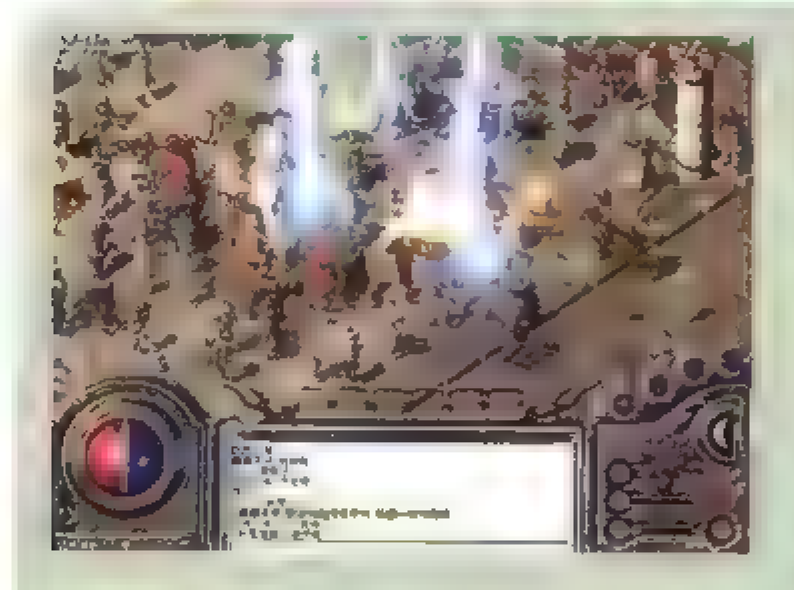




新增道具

名稱	重量	要求項目	持久值	攻擊力	魔法力	精神力	備註
火靈	64	LV36	30	5-32	-	-	
雷鉗	22	LV36	18	5-16	1-8	-	
夕竹	12	LV36	18	2-16	-	3-6	神聖+4 準確+2
祖瑪裁決之杖	75	LV29	32	0-33	-	-	攻擊速度-2
祖瑪骨玉權杖	20	LV29	18	6-12	1-6	-	
祖瑪無極棍	15	LV29	25	2-18	-	2-4	神聖+2 準確+1
墨龍屠龍	99	LV34	33	5-35	-	-	攻擊速度-2
墨龍噬魂	26	LV34	10	6-13	2-6	-	
墨龍龍紋	40	LV34	22	8-20	-	2-4	準確+1

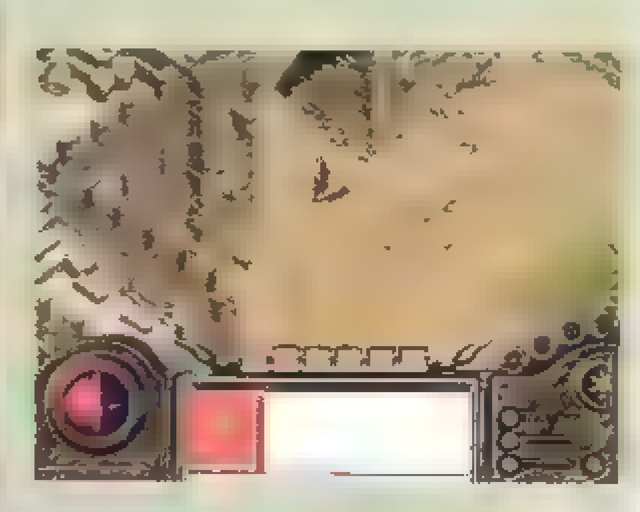
名稱	重量	要求項目	持久值	防禦	魔法防禦	精神力	魔法力	備註
賢人帽	7	LV40	8	2-3	3-3	-	1-2	法師使用
通天冠	7	LV40	8	3-4	2-2	1-2	-	道士使用
英雄頭盔	22	LV40	12	3-7	2-3	-	-	戰士使用



更強大的聯繫傳訊功能

在縮小地圖顯示組隊隊友位置、遊戲畫面顯示隊友血條功能開放後，為了更緊密聯繫傳奇遊戲中的玩家互動，在《奇城聖戰》中又再次強化遊戲中的傳訊功能，為玩家的互動關係注入新的強心劑！這一次強化的傳訊功能主要在兩個方面，一是好友名單編輯功能，一是訊息編輯功能，在好友名單編輯中，玩家不但可以將在線上合力奮戰的眾多好友名字一一輸入外，也可以記下關於好友們的重要資訊！而在訊息管理功能方面，除了可以阻絕討厭人士騷擾的拒絕密語之外，關於所收到的重要訊息也可以將之保留儲存在遊戲中，以便隨時查閱。而最有趣的就是當朋友不在遊戲中時，玩家也可以發送訊息給對方，讓對方一上線時就能夠馬上收到，而主動與玩家聯絡！





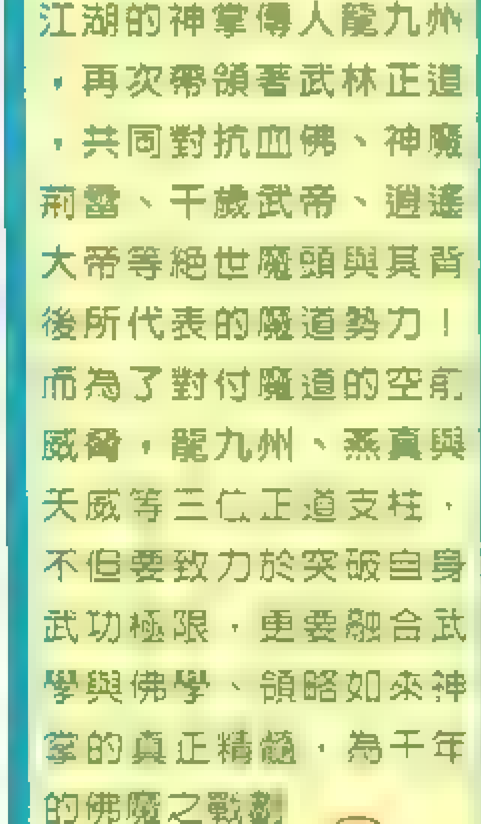
如來神掌之宇宙爭雄

預定推出日 7月

＊研究製造所 智冠科技 台北研發中心 ＊販賣流通所 智冠科技 ＊遊戲類型 角色扮演 ＊科技需求 PII 266、64MB



「如來救世，神掌伏魔」，為了完成歷代神掌傳人的使命，本欲退隱江湖的神掌傳人龍九州，再次帶領著武林正道，共同對抗血佛、神魔荊雷、千歲武帝、逍遙大帝等絕世魔頭與其背後所代表的魔道勢力！而為了對付魔道的空前威脅，龍九州、燕真與天威等三位正道支柱，不但要致力於突破自身武功極限，更要融合武學與佛學、領略如來神掌的真正精髓，為千年的佛魔之戰劃下完美的終結！

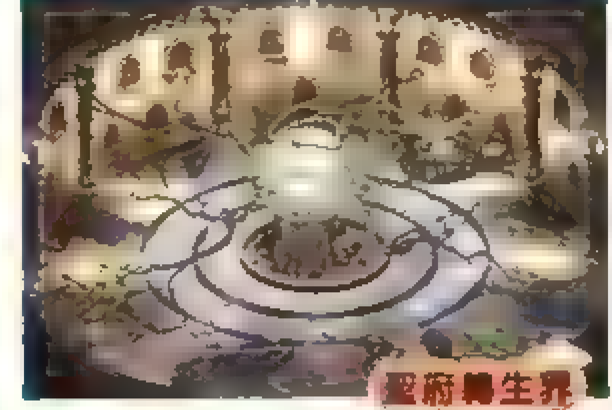


神掌世界事先窺探

即將上市的《如來神掌之宇宙爭雄》，將五光十色、多采多姿的武俠世界無比魅力展現在玩家面前！遊戲以東野、中原與西境三個區域大地圖，各自包含不同的城鎮、場景與冒險迷宮，某些場景在定點進入後更延伸出許許多多、大大小小的中地圖與小地圖，都讓遊戲世界更加寬廣無比，再加上不同怪物依玩家不同等級的週期性調升強度設定，與每次開啓結果都不同的隨機寶箱，更營造出探索樂趣不斷的精采遊戲空間！



中原

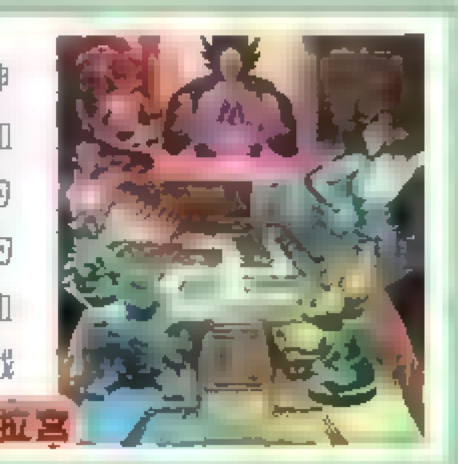


聖府轉生界

包含神州聖府、逍遙教、絕情崖的武林中心之地，也是遊戲一開始的地方。威震正邪兩道的逍遙大帝即將甦醒，即將展開的逍遙血路讓正邪齊捲殺劫，隨著梵天聖教千年的天河之秘開啓，正道更陷入爭奪失傳絕學的內鬥之中，形勢危急無以復加！龍九州與大帝的宇宙爭雄誰勝誰敗？這一連串混亂的情仇糾葛又將要如何了局？

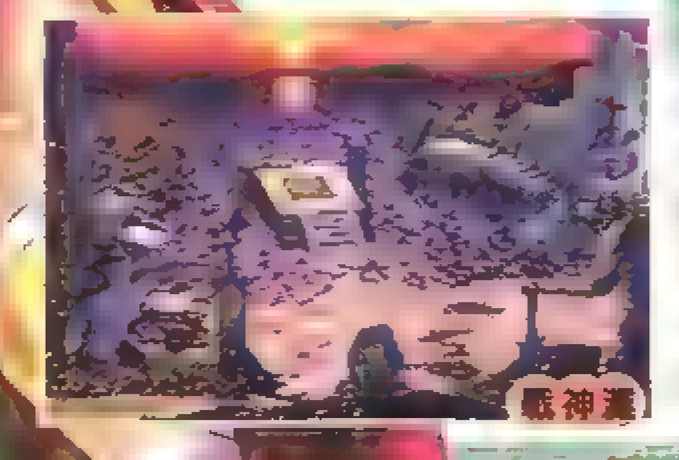
西境

包含天山、布達拉宮、樓蘭古城等多處神秘信仰之地！據傳大日如來遺留凡間的殺氣轉化而成的血佛，將血洗天山七族這塊佛門樂土，連地處西藏的布達拉宮也不能倖免於難！身為大日如來尊者的龍九州，想要以「如來神掌」對抗同出一源的「血佛八法」、終結千年佛劫，就要靠玩家在遊戲中體驗出神掌中所蘊含的佛道真諦！



布達拉宮

東野



戰神灘

包含捨身台、天關、戰神灘等武林多處血戰遺址！隨著主角之一的天威與「邪教」高人－「心如止水」之仇，牽引出亞愛伊巴的千歲武帝－曹操重新君臨天下的千年野心！長生不死的曹操除了擁有驚世武學之外，更在西境的七重天不夜城之中，重生召喚出了張遼、許褚、典韋、夏侯惇等三國猛將。

豐富多元的技能樹成長方式

為了讓玩家親身體驗如來神掌的博大精深，這一次遊戲在人物技能成長方面，採用了技能樹自由選擇的修練方式，讓玩家就像原著中的主角一樣，藉由歷險的過程一步一步練出屬於自己的一套如來神掌！而除了龍九州的如來神掌之外，遊戲中的另外兩外主角天威與燕真，也可以透過技能樹發展各自的武學境界，讓遊戲中人物成長組合更為變化豐富！

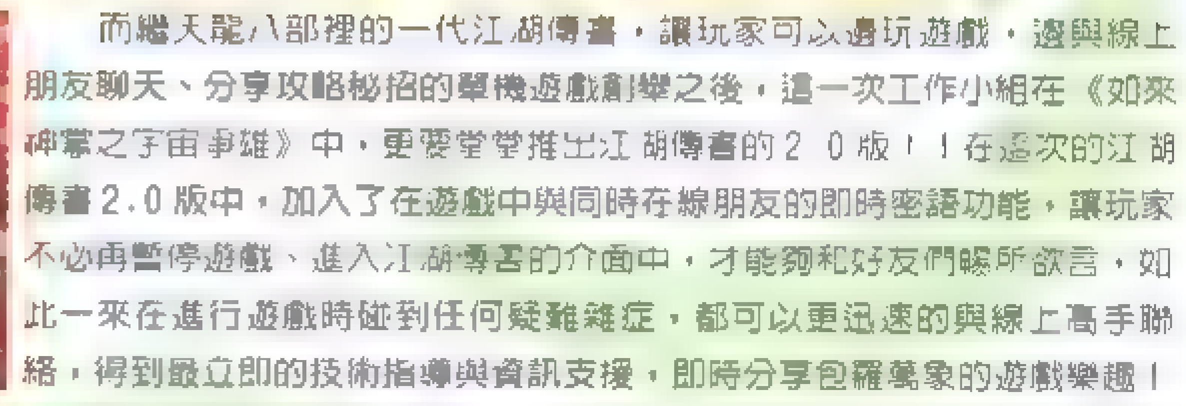


遊戲中龍九州、燕真與天威三位主角都擁有屬於自己的招式技能樹，其中的每招每式都是一位主角的成名絕學，例如龍九州的如來神掌系列、天威的「天絕地滅無相神功」系列等。玩家除了可以在升級時擁有加成的額外點數，可以自由分配在各項基本屬性之外，還必須在戰鬥後吸收敵人的紫魄、白靈、金精、青魂等四種靈氣，來修練技能樹中的武功招式或提昇招式等級，所有的技能招式都有不同的靈氣需求與劇情條件才能開始修練提昇，所以玩家將會依照不同的遊戲選擇與點數分配，而獲得不一樣的人物武功成長方式，甚至進而影響玩家伏魔救世的冒險歷程！



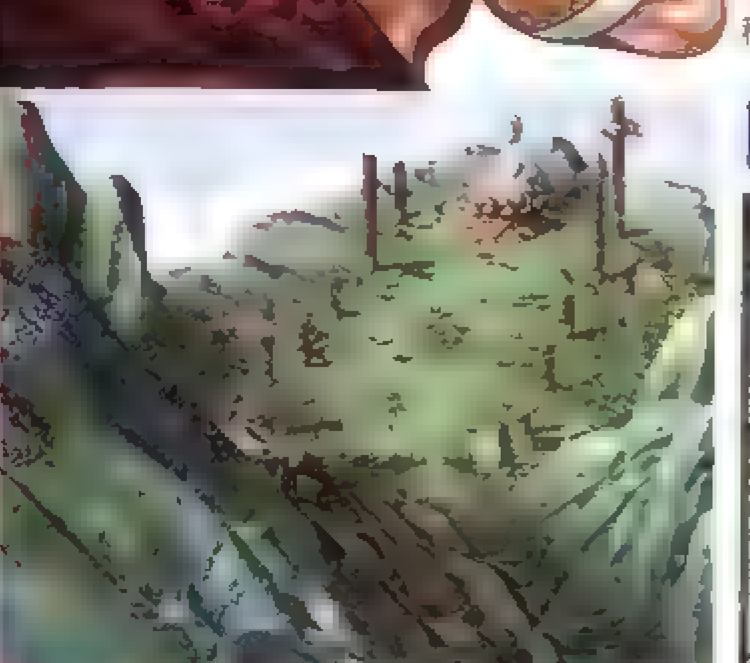
由於技能樹中的每招每式都有10級讓玩家修練成長，所以在遊戲過程中玩家可以選擇專心某一招的招式等級，或者先學齊所有招式過過癮，再逐招提昇威力，不論選擇如何都有不同的遊戲樂趣！尤其配合上個人的玩法練去不同，加上夥伴之間達成一定的招式條件（當戰鬥時夥伴們身上都已經學會某些特定招式時），還能將三人招式融合而使出強大的合體絕技，多樣的組合變化保證帶給玩家超乎想像的遊戲樂趣！

邀集各路好手共闖神掌世界



而繼天龍八部裡的一代江湖傳書，讓玩家可以邊玩遊戲，邊與線上朋友聊天、分享攻略秘招的單機遊戲創舉之後，這一次工作小組在《如來神掌之宇宙爭雄》中，更要堂堂推出江湖傳書的2.0版！！在這次的江湖傳書2.0版中，加入了在遊戲中與同時在線朋友的即時密語功能，讓玩家不必再暫停遊戲、進入江湖傳書的介面中，才能夠和好友們暢所欲言，如此一來在進行遊戲時碰到任何疑難雜症，都可以更迅速的與線上高手聯絡，得到最立即的技術指導與資訊支援，即時分享包羅萬象的遊戲樂趣！

此外，玩家只要在遊戲中收集到特定的神秘裝備，甚至可以和好友直接在線上組隊，合力挑戰如來神掌！？在這次的如來神掌之中，玩家只要在冒險的旅途上收集到某套特殊裝備中的某一項物品，就可以和其他擁有該套裝備其他物品的玩家們組成冒險隊伍，共同闖蕩神掌武林，遊戲最多支援四人組成隊伍，至於能幫助玩家組隊的神秘裝備，就留待玩家在遊戲中慢慢發掘囉！





遊戲中左上角可以直接叫出 ICQ 聊天介面

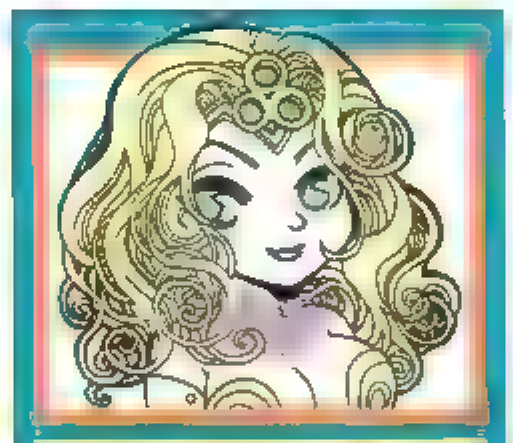
奇蹟餐廳





預定推出日 7

＊研究製造所：Enlight Software　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：模擬經營　＊科技需求：PII 500、128MB RAM



田金錢帝國作者Trevor Chan自詡為「勞斯萊斯」級的策略模擬遊戲《奇蹟餐廳》將着眼在經營模擬的細度及廣度，忠實呈現出建造與營運一家餐廳可能面臨的所有挑戰

你是否有獨到的眼光，發掘沒沒無聞卻潛力無窮的小廚師，將其搖身一變而成五星級世界名廚呢？[illegible]世界裡所有的慾望與無限可能的想像，情節豐富的故事內容與高自由度的沙盤遊戲風格，絕對是一款連美食主義者也無可挑剔的終極餐廳模擬遊戲

結合角色扮演的冒險元素

《奇蹟餐廳》分為劇情模式與自由經營模式，在劇情模式中，玩家將扮演遊戲主人翁亞曼德，為了實現成為世界名廚的夢想，從叔叔手上接掌了一家法式小餐館，從此迎向浩瀚未知的美食世界！你必須環遊世界各地、參加各種廚藝研習會與廚藝課程，設法參加各國與國際間舉辦的廚藝競賽；廚藝競賽可以大大提高廚師與餐廳的曝光率，同時也是增加聲望的好方法！當你在廚藝競賽上的表現受到世界名廚的賞識時，你就有機會向他們拜師學藝，磨練你的料理技能！



同時，你必須廣結善緣，透過各種社交活動以及與各式各樣的人物之間進行互動、建立良好的人脈基礎、爭取資源，你還可以從其它餐廳發掘苦不得志卻相當具有潛力的廚師，加以栽培並訓練成為世界級名廚，讓他們為你賣力工作，打造屬於你自己的奇蹟餐廳！遊戲中還設計了二十餘位特殊人物，他們將是你獲取業界情報與取得重要食材的關鍵人物，尤其在劇情模式全破之後，你曾遇過的所有特殊人物都將會再次出現在自由模式裡喔！！上百道事件與長達十萬字的劇情對話，你將徹底經歷餐飲界的無情競爭與人性的黑暗面！

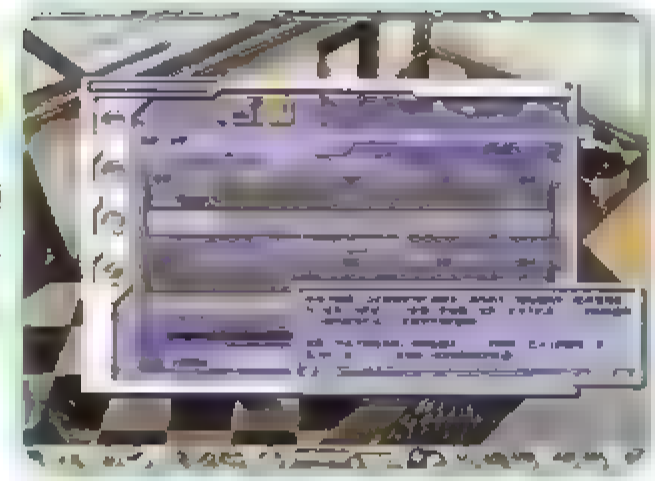


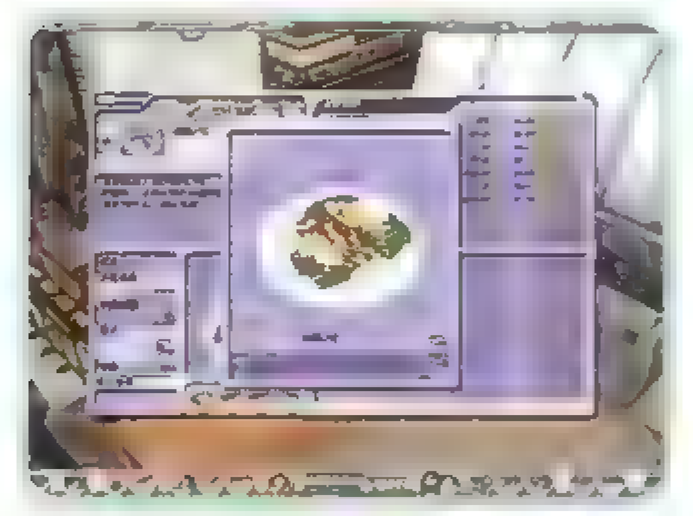


貼心套餐打造人性化服務

食材等級決定料理品質

每一道料理使用的食材分為主要與次要食材，你必須視成本及各種考量，針對每一樣食材的品質作等級的調整。每一位廚師都會願意不顧一切只為了取得品質最好的頂級食材！因為美食界流傳著一句話，沒有好的食材，就沒有好的料理！遊戲中扮演主人翁亞曼德的你，必需設法透過各種管道，取得世界各地頂級的料理，設法提高你的料理品質，才有辦法在各場廚藝競賽中獲得勝利。現在就挑選遊戲中幾道料理作特別的介紹









1 奶油花椰濃湯

青花菜、洋蔥和培根切丁之後加上奶油一起燉煮，最後灑上巴馬乾酪上桌。



2 明蝦焗烤通心粉

去殼的聖雷豪鮮蝦和香甜的美洲南瓜覆蓋在通心粉上一同焗烤。

3 法式洋蔥湯

洋蔥切片和奶油一同加熱至金黃色，搭配灑上起士的熱騰騰土司然後趁熱上桌。



4 油酥羊腰

這道少見的料理是採用多汁的小羊腰肉塞滿蘑菇作為內餡之後，表面再以香料調味過的香脆油酥皮包裹。

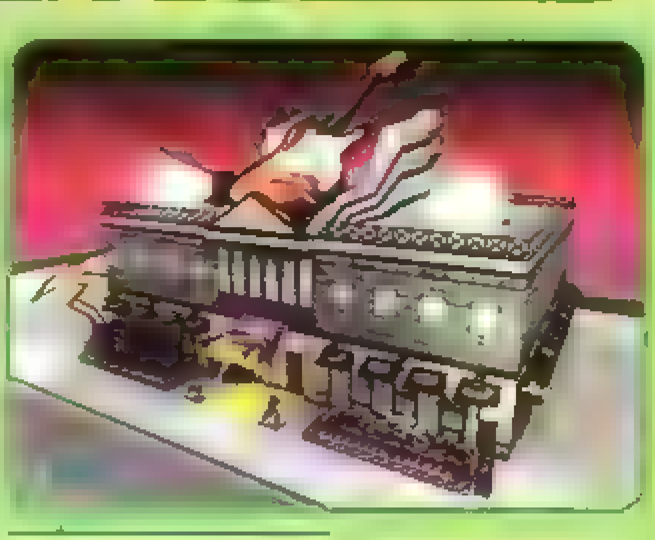


配合風土民情經營不同主題餐廳

玩家必須考量環境因素，配合餐廳設置區域的風土民情，選擇合適的餐廳主題，比如洛杉機靠海，適合開設海鮮餐廳；在著名的好萊塢地標附近開設音樂餐廳，可以吸引娛樂圈的名人前來消費；歐洲人重視精緻飲食文化，所以在歐洲經營高檔法式餐廳會較受歡迎；每一種主題的餐廳都有不同的裝潢佈景與升級項目，隨著餐廳收入的增加，你將會有越來越多的資金可以投入到餐廳的升級並豐富各類裝潢佈置，你甚至可以到各大美食勝地收購土地或併購餐廳，在世界各地打造屬於你自己的餐廳品牌！遊戲中每一種主題的餐廳都有屬於自己的佈置主題與升級項目，比如義式餐廳的立體派裝飾藝術地毯、羅馬式噴水池、古希臘七弦豎琴；美式音樂餐廳的迪斯可旋轉燈球、明星簽名吉他、高傳真音響花園、超大150吋電漿螢幕；美式海鮮餐廳的巨蟹涼蓬、船錨主題裝飾、海星造型桌燈、小型燈塔複製品等；還有數十款中世紀至現代的珍貴古董名畫與老相片，都將成為你餐廳的裝飾之一，讓顧客除了享用你精心烹調的料理之外，還可以有賞心悅目的用餐環境。

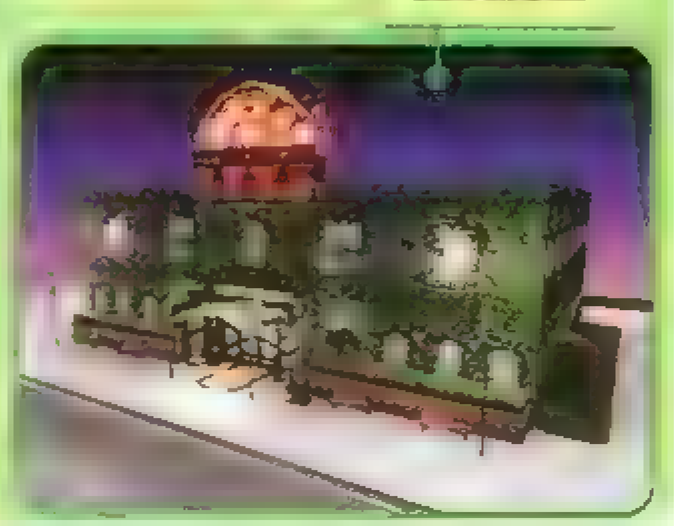


法式餐廳



美式音樂餐廳

義式餐廳



魔喚精靈III VM Japan

預定推出日 4月

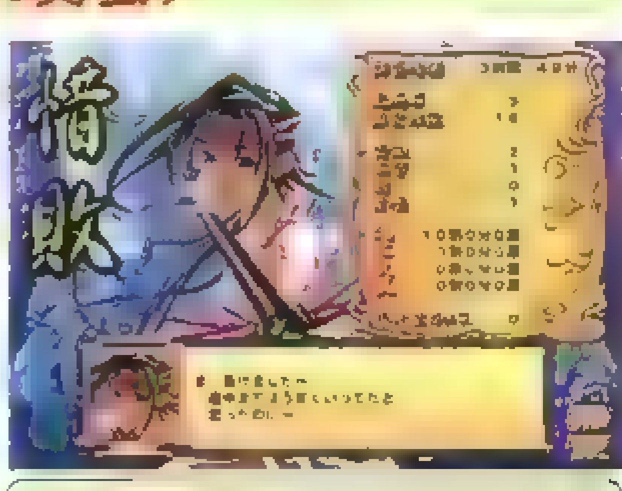
＊研究製造所：Falcom　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：角色戰略　＊科技需求：PII 300、128MB



自從Falcom成功移轉英雄傳說和永遠的伊蘇系列到PC平台後，便陸續在此平台上研發出膾炙人口的作品。1997年Falcom曾經推出一款名為《Vantage Master》的戰略RPG，在1998年更推出其續集《Vantage Master V2》，而《VM JAPAN》就是該系列的第三作。其VM系列的作品涵蓋RPG，SLG和ONLINE GAME等多種遊戲類型，在日本紅透半邊天，第三作的《VM JAPAN》更可以稱為VM魔喚精靈系列的精美戰棋版。

多彩多姿的28種召喚獸

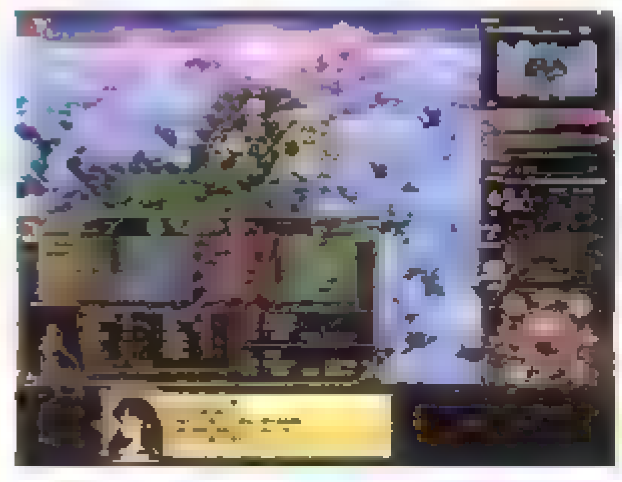
《VM JAPAN》的規則簡單明快，遊戲舞台在六角宮格地圖上，玩家扮演著可以召喚幻魔的"喚魔使"，一方面本身可以進行陸地戰鬥，一方面也要佔領魔晶石，才能擁有強大的術力來召喚操縱著"地水火天"等四種不同屬性的"幻魔"，藉由操縱幻魔的行動跟攻擊，打倒敵人的"喚魔使"就可以獲得勝利，並展開後續的旅程。多彩多姿的召喚獸一幻魔，是VM系列作品的主要賣點，而本作可以召喚的幻魔共有28種，分為四大類 地、水、火、天。四種屬性擁有相生相剋（地＞火＞天＞地）的關係，不會因為幻魔等級高就一定有利，相反地，還要小心等級低相剋的幻魔反撲。隨時留意各個幻魔的資料，就可以迅速搭配出絕妙戰略，不要小看一些低等幻魔，人小鬼大的它們，封印、冷凍、施毒、自爆等特殊攻擊，卻往往是勝負關鍵！



戰鬥結束後，會把各項成績統計出來。

善用天然地理因素 為戰略謀術加分

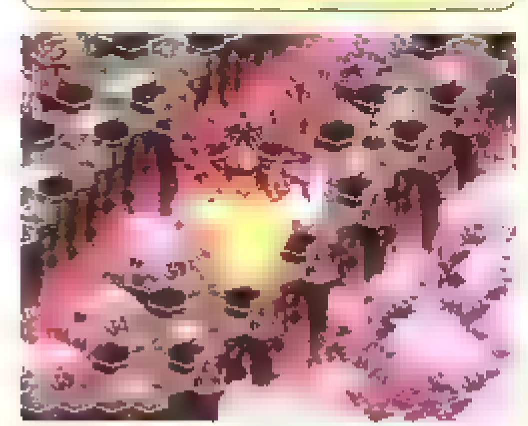
《VM JAPAN》擁有許多各自特色的遊戲舞台，光是自由模式下就設計了68款不同地域、地形的關卡，而且魔晶石的數量及分佈也不盡相同，為了要召喚更多的幻魔為玩家效力，就必須有足夠的術力，所以佔領魔晶石也是勝敗的關鍵所在。關卡從大方向的地域方面，從道場、山野、無名島、水鄉靈國到空中庭園，都有不同的景色關卡，小方向的格局方面，從直線、九宮格、方形中空到8字型，都再再影響戰鬥的行進路線。因為幻魔除了四種屬性之外，還有不同的攻擊、防禦、移動力，技能、特性及移動型態也不盡相同，所以地圖上許多如地形、時間等因素，也都會限制幻魔的戰力。隨著雙方戰鬥時間的流逝，系統除了提醒玩家目前的遊戲時刻外，關卡背景也會出現日夜明暗的差別，這時候，對夜行性的幻魔來說，就是大展身手的最佳時機（好像有吸血鬼的血統^^｜）。不管是哪一種幻魔，只要好好利用這些地形、時間及魔晶石的天然因素，也可以為玩家的戰略謀術加分，充分體驗謀略的樂趣。



進入夜晚了，視線開始不清楚。

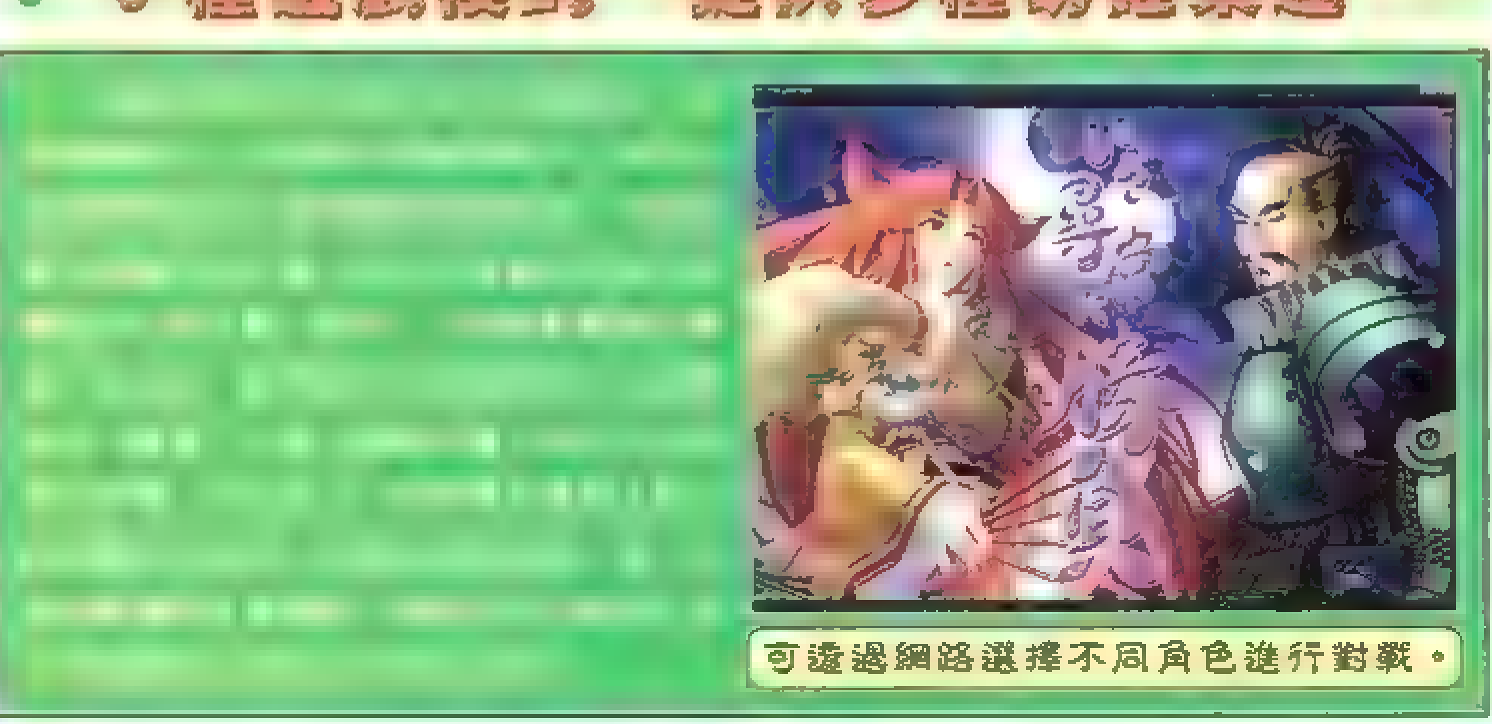


沙漠地形中最難防禦較易攻擊。



可召喚出的魔獸共有28種之多。

3種遊戲模式 提供多種切磋樂趣



可透過網路選擇不同角色進行對戰。

主宰一切的喚魔使



遊戲中敵我雙方孰勝孰負，關鍵就在哪一方的喚魔使可以存活到最後一刻，一旦喚魔使失血而亡，即使地圖上擁有再多的幻魔也沒有用，攻守兼備儼然成為一大課題。玩家可以選擇的 8 位喚魔使來自各種職業，每個人擁有不同的攻擊及輔助術法，可以依照自己調度的喜好來選擇，好比女巫適合退居幕後指揮幻魔，忍者則適合東奔西跑輔助攻擊。以下就先介紹本作的 8 位喚魔使：

神樂巫女　水無月

攻擊力 2　防禦力 1　[illegible] 6　[illegible] 6　[illegible] 3



在大和神殿工作的美麗巫女，乍看之下似乎內向柔弱，總是給人一種靦腆的印象，但為求謹慎言行，是個意志堅強的神秘女子。從小就熱愛舞蹈，經常在幽靜月下獨自一個人靜靜地跳著舞。

長刀公主　菊　鹿

攻擊力 4　防禦力 5　[illegible] 4　[illegible] 4　[illegible] 4



和國某領主的女兒，由於從小嬌生慣養，而且本身特權階級的意識非常強烈，因此性格非常任性傲慢、我行我素。但是她無憂無慮、活潑可愛的個性常帶給週遭的人一股活力。

[illegible]

攻擊力 7　防禦力 8　[illegible] 4　[illegible] 6　[illegible] 4

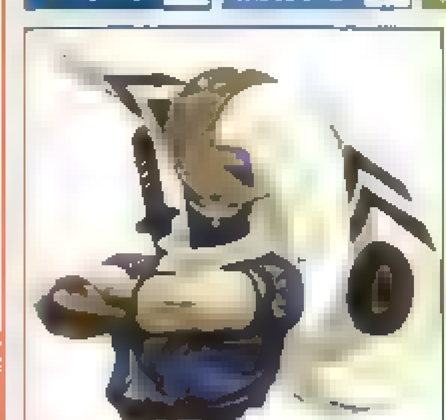




四處流浪旅行的劍士，手持擁有自我意識的妖刀「拓榴」。特別對女性沒轍，尤其面對態度強硬的女性，他會乖的像隻小貓[illegible]，雖然[illegible]總是很輕薄的男人，但其實他也有重情重義、值得信賴的一面。

[illegible]

攻擊力 5　防禦力 6　[illegible] 3　[illegible] 5　移動力 5



在戰亂時代的鮮血洗禮下，無[illegible]界的忍者。由於過去歷盡滄桑，與其說他的態度沉著冷靜，倒不如說他對世間的一切感到莫不在乎、事不關己，[illegible]是一[illegible]的表情，也許……他只會對自己說話。

異鄉人　洛達索

攻擊力 3　防禦力 5　[illegible] 5　[illegible] 5　[illegible] 4



父親是異國人，母親是和國人的混血兒少年。由於出身名門世家，行事正直且為人誠實，很容易因為感情用事而無意識衝動行事，是個名符其實的熱血少年。正義感強烈，對邪惡的事物絕對不會坐視不管。

破戒僧侶　淨　庵

攻擊力 8　防禦力 7　[illegible] 3　[illegible] 5　[illegible] 4



堅信自己所走的路，態度旁若無人的和尚。雖然出身於佛門，卻因為喜歡動手甚於動口、屢屢犯下佛門清規，不喜歡繁文縟節及說教，而被視為犯戒之徒，現在因故被囚禁在監獄中。

[illegible]

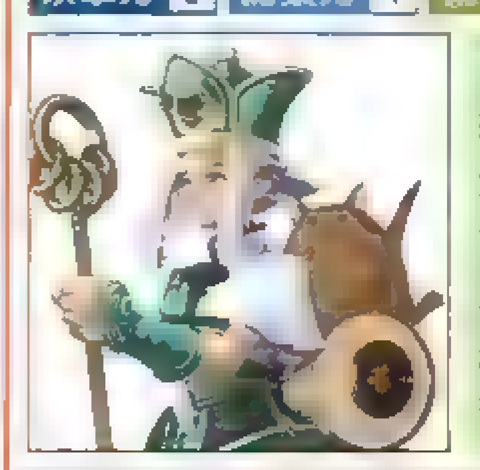
攻擊力 5　防禦力 3　[illegible] 3　[illegible] 4　移動力 6



在資源富饒的海域中長大，是個熱愛大自然的少女。為了探查大海發生異象的原因，遠從南方島嶼來到和國。即使擁有出眾的運動神經，在陌生人面前仍會顯的拘謹而說不出話來。

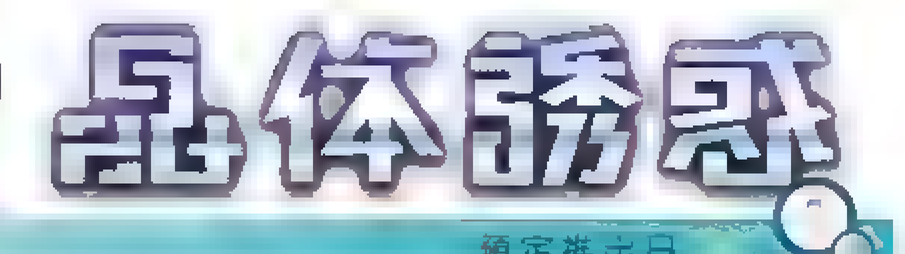
[illegible]

攻擊力 1　防禦力 4　[illegible] 5　[illegible] [illegible]　[illegible] [illegible]

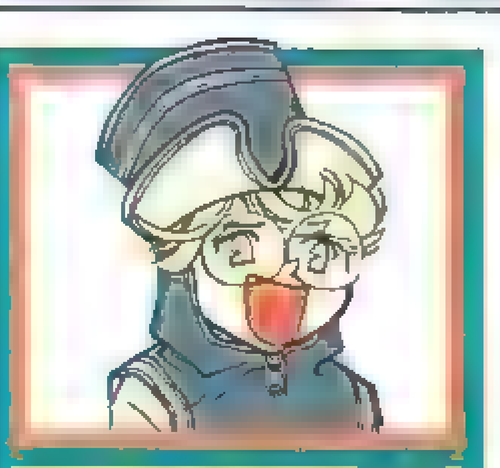


[illegible]的年輕修行僧侶。博覽強記，號稱大秀才的他，在面對年輕女性時卻常常手足無措。精通古今東西方的「幻魔」，也因此把收集幻魔當成一種樂趣。跟隨他的是一隻謎一般的生物，至今牠的正體是什麼仍然是一個謎。

RENEWAL 時空戰場 3.0 版



＊研究製造所　華義國際　＊販賣流通所　華義國際　＊遊戲類型　線上角色扮演　＊科技需求　P 450、64MB RAM



《時空戰場》3.0版本－《晶體誘惑》的主要的發展是圍繞在全新出現的晶體機甲之上，除了上期介紹過的[illegible]、自行製造功能之外，我們馬上再來看看《晶體誘惑》在這次的改版究竟還有哪些其他[illegible]

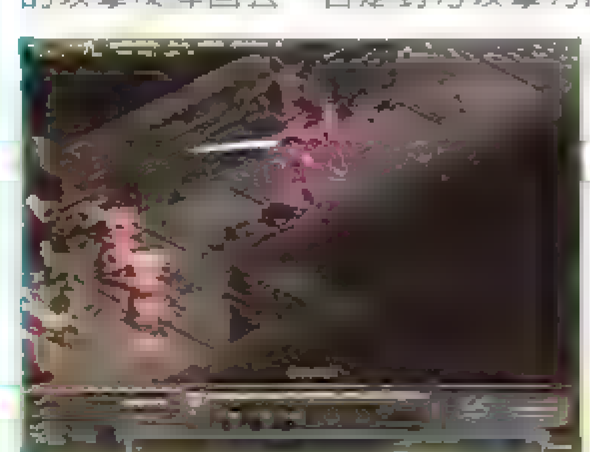
讓人安心的 PK 防護裝置

想必很多玩家在地圖上趴趴走、練功或採集資源時，有時候會遇上見人就殺的 PK 紅人，這時候若您的功力沒對方強，又來不及逃命，一定被殺得很不服氣，尤其是不擅長戰鬥的技師，遇上紅人玩家索命，真是欲哭無淚……

就在 3.0 版《晶體誘惑》之中，保障玩家安全的新功能出現了！這個安全的保障就是「PK 防護裝置」，這種裝置只能由技師製作出來，它的防護功能有兩種，一種能將攻擊者的攻擊反彈回去，若是對方攻擊力高強，遇上這種反彈的裝置，那對方馬上就嚐到自食惡果的滋味啦！另外一個功能則是玩家遭到攻擊時，防護裝置在啟動後，會視情況自[illegible]送至安全的地方喔，這時候對方一定氣得直跳腳！對於新手玩家，這種裝置的出現無疑是一大福音，而扮演技師角色的玩家也會因為新增這項功能，而可能可以好好賺上一筆！



裝上瞬間移動用 PK 防護裝置，遇到別人 PK 就可以輕鬆逃跑

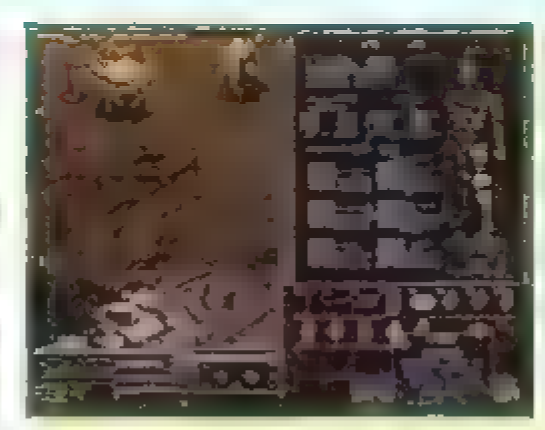


《晶體誘惑》的宣傳重點－晶體機甲

威力十足的投擲性武器

在之前的版本中經過玩家不斷的詢問與引頸期盼之下，《時空戰場》的「投擲性武器」終於在 3.0 版的《晶體誘惑》出現了！「投擲性武器」，顧名思義，那是一種長距離型的攻擊武器，它的威力強大而且使用方便，擁有這種武器之後將可以輕易的殺掉各種難纏的生化怪物，相信玩家在使用投擲性武器之後一定會愛上它的～投擲性武器是由「投擲武器製造機」製造出來的，當你擁有了一台投擲武器製造機之後，只要收集到必需的材料，就可以開始製造各式各樣的投擲性武器囉！

像是使用最廣泛，以物理性破壞為主的「手榴彈」，能夠讓你有效地應付各種不同的戰況。而被「弛緩彈」擊中的敵人或變種生物，行動以及攻擊速度將會變得非常緩慢，這時候敵人就算想逃，能逃到哪兒去呢？「VX 神經彈」則可以暫時麻痺敵人，被擊中的敵人馬上無法動彈，在麻痺時間過去之前只能任由你宰割，這時候你的心裡一定充滿了獵殺的快感吧！「磁阻彈」則是針對異能者的投擲性武器，異能者被打中之後，將暫時無法發動其異能，如果身上沒有其他武器，也沒練戰鬥技能，失去異能的異能者在這時候還是三十六計走為上策，逃命去吧！「佛瑞格彈」是新一代殺傷力強大的炸彈，被炸到的人就算不死，恐怕也剩半條命了吧！不管你是戰士、異能者還是技師，趕快先弄個投擲性武器來玩玩吧！



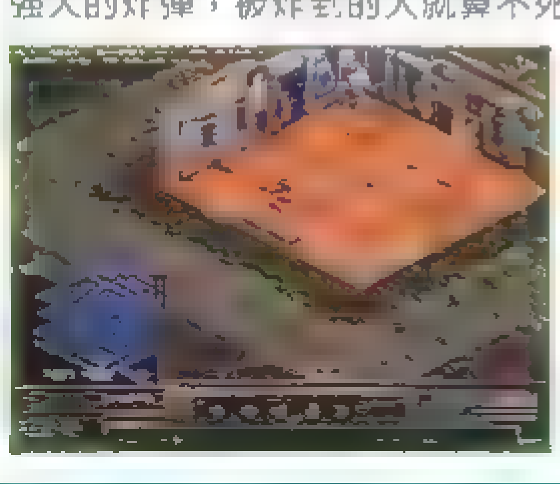
手榴彈的攻擊力為 60-100

令人動彈不得的 VX 神經彈





具有極大殺傷力的佛瑞格彈！



秋之回憶 /Memories Off

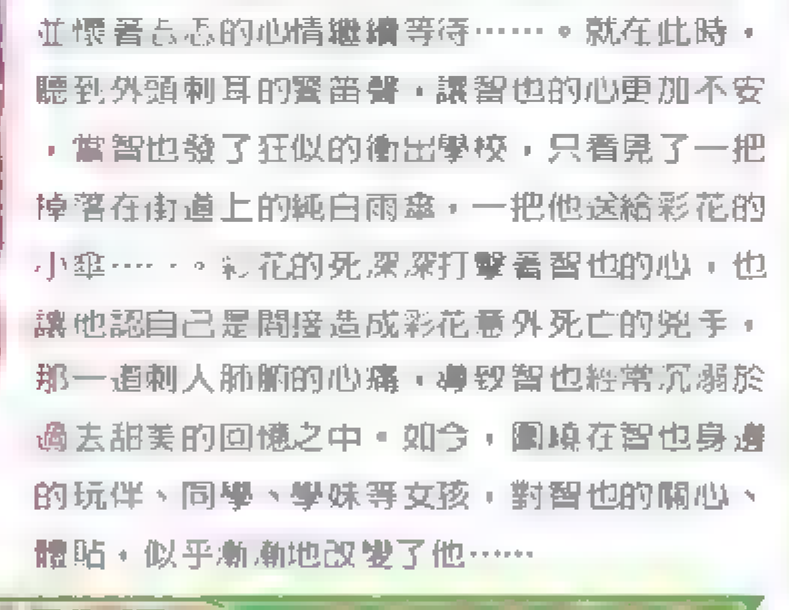


預定推出日 7月

＊研究製造所：KID　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：戀愛模擬　＊科技需求 P2-200、64MB

深藏內心深處的一頁回憶





主角「三上智也」，高中二年級學生，因為父母長期在外地工作，只能獨自一個人生活。可是這位看似平凡的男孩，卻沒有其他高中生來的活潑開朗。國中時代，因自己的無心之過，造成了一件難以彌補的悲劇，讓智也的個性有了180度的轉變……。故事是發生在三年前，「智也」因為一場無預警的大雨而無法返家，於是打電話請初戀情人「彩花」幫自己送雨傘來學校，但是時間一點一滴過去了，始終不見彩花的蹤影，並懷著忐忑的心情繼續等待……。就在此時，聽到外頭刺耳的警笛聲，讓智也的心更加不安，當智也發了狂似的衝出學校，只看見了一把掉落在街道上的純白雨傘，一把他送給彩花的小傘……。彩花的死深深打擊著智也的心，也讓他認自己是間接造成彩花意外死亡的兇手，那一道刺人肺腑的心痛，導致智也經常沉溺於過去甜美的回憶之中。如今，圍繞在智也身邊的玩伴、同學、學妹等女孩，對智也的關心、體貼，似乎漸漸地改變了他……



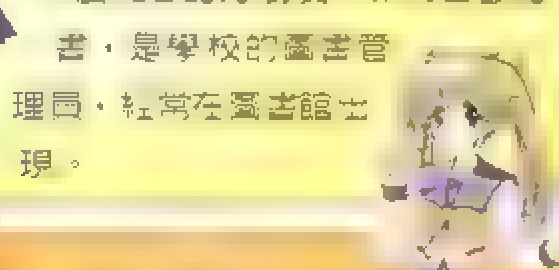
玩家與女孩們相處的過程中，除了有許多賞心悅目的美麗CG可觀賞外，遊戲中還有各式各樣深情、俏皮、可愛的對話，讓玩家的心情不時的跟隨著劇情而波動，遊戲中玩家所選擇的對話內容，除了影響到女孩子們的回話之外，也會影響她們的臉部表情和肢體動作，一會兒害羞、生氣、嘟嘴……一會兒冷酷、落淚……等等生動的表情以及女孩們的可愛動作，就如同談一場真實的戀愛哦！^^

令人動容的真摯情事



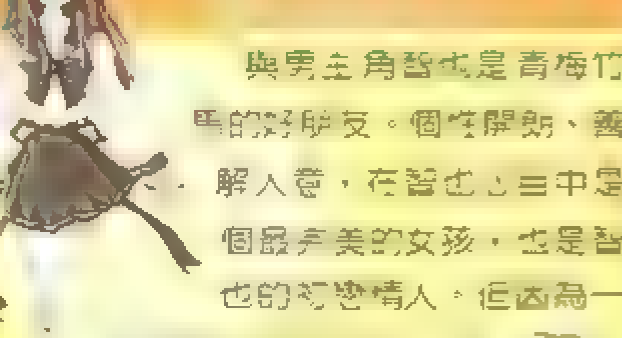
龐大而豐富的遊戲內容，讓《秋之回憶》在故事性和耐玩性都有極佳的表現，並採用傳統文字AVG形式，讓玩家在遊戲進行中，決定自己未來的發展方向，也能讓玩家更融入劇情之中，深深地體驗到談戀愛的甜蜜感受。遊戲中玩家可以很自由的在多重分歧的文字選項中，選擇想要回答的句子、前往的地點和行動的內容，而每一個抉擇都將影響到日後的故事發展，更是會改變每位女孩子對你的態度，所以想追求自己心儀的女孩，就得在對話的內容當中，了解她的背景、個性、興趣，還有常去的地方，如此一來才有機會和她進一步的接觸，與她的心靈更貼近，也才能觸發到各種唯美浪漫的劇情。

人物介紹



有四分之一的外國血統，是從國外轉學來的女同學。個性沉默孤僻，且對人冷淡，沒有什麼知心的好朋友。非常喜歡讀書，是學校的圖書管理員，經常在圖書館出現。

彩花的表妹，喜愛繪畫，但是體質虛弱，常常出入保健室受診療，一次的巧合而與智也相識。比主角小一年，但是個性卻像大人



與男主角智也是青梅竹馬的好朋友。個性開朗、善解人意，在智也心目中是個最完美的女孩，也是智也的初戀情人。但因為一場車禍中意外死亡，讓男主角內咎不已。

故事開始的第一位轉學生，個性開朗、擅長交際，非常受男生歡迎。坐在智也旁邊，因此兩人很快就熟絡起來。雖然外表活潑迷人，但是笑容中卻隱藏著一絲絲的哀愁

和彩花一樣是男主角智也青梅竹馬的好朋友。個性活潑、單純，但因為個性太過單純，人家說什麼就信什麼，所以常常被智也戲弄。彩花的死對她也造成了不小的傷害，不過性格開朗的她，除了堅強度過這段傷痛的時期外，更是不停地鼓勵智也，希望也快點走出陰霾。

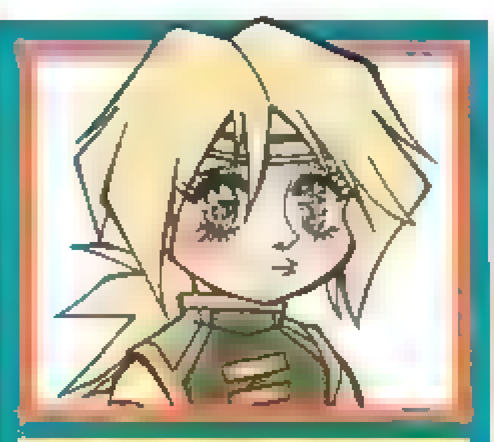


體貼有愛心，代替生病的母親管理店中販賣部的大二女學生。但是個性有些迷糊，做事總是出差錯，雖然是數學系的，但是不太會算帳。

千年貳11.0版–天魔劫

預定推出日 7月

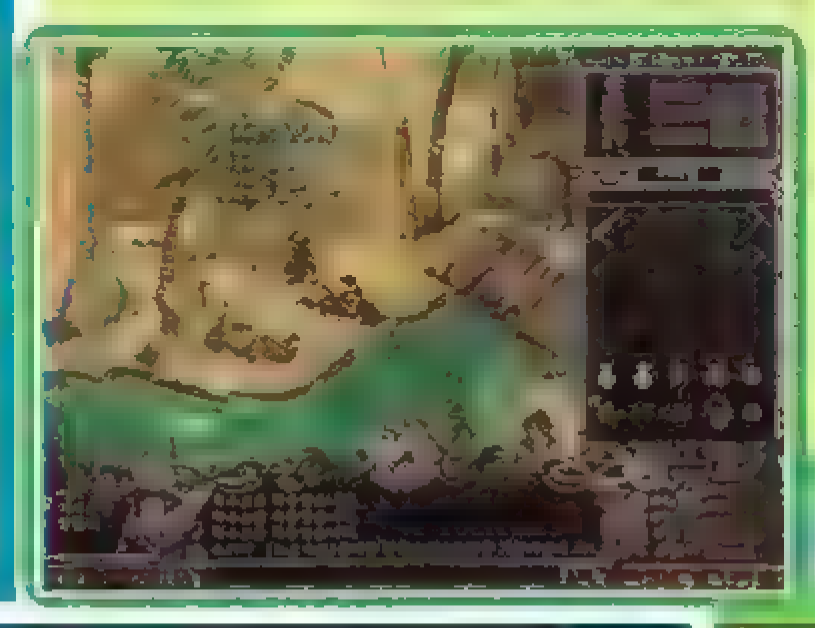
＊研究製造所：Actoz　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊販賣流通所：永世泰科技　＊科技需求：PII 200、64MB



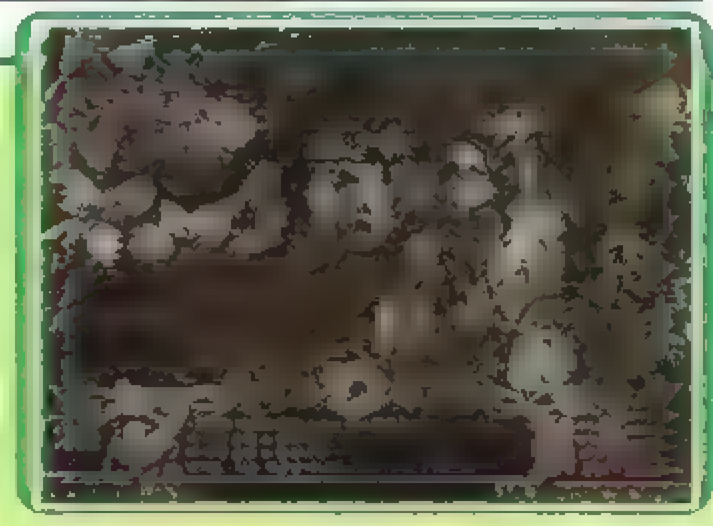
在【天魔劫】版本裡主要包括了【北海雪原】、【東海沼澤】及【黃金沙漠】三個腹地廣大的區域，由於這三個地方是完全獨立的地圖，並不包含在原來的主地圖裡面，玩家必須要經過位於【城南】主地圖的【帝王石窟】才能進入這三個區域冒險。所以下面就讓小藍來為大家做一下新版本的故事背景及各個區域的介紹。^^

西域魔人的野望

誕生於西域的「西域魔人」是一個有著沉魚落雁之貌的美女，她繼承了歷代「天魔」的噬邪之力，功力絕頂，精於魅惑之術。一直有著成為武林霸主野心的「西域魔人」擅長利用自己的美色來誘惑武林高手，再趁機吸取對方的真元成為自己的力量，武林人士因此喪命者不計其數，漸漸的，隨著「西域魔人」的功力日益強大，一般的武林人士的功力已再也不能滿足她，於是她就將目標轉向當時武林的三大名宿——「海東三仙」身上。

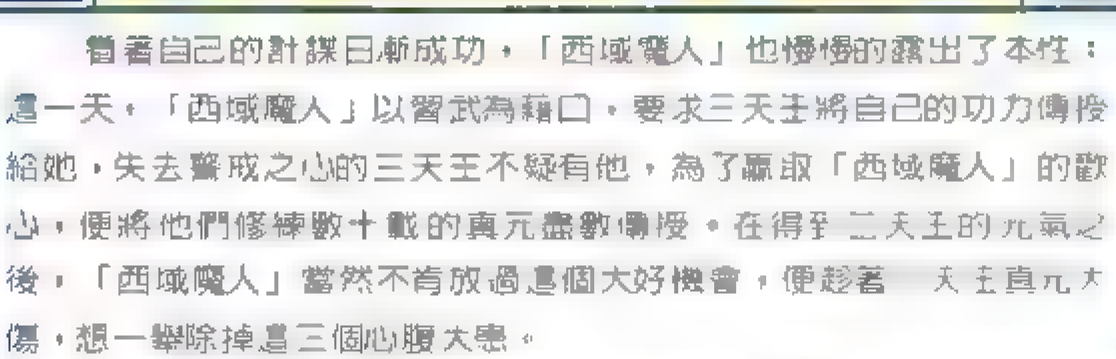


「東海沼澤」的「東天王」、「黃金沙漠」的「南帝王」及「北海雪原」的「北霸王」是當時武林中的三大高手，江湖人稱「海東三仙」，他們三個人以「天王」之身分各占據東海、北海及南方，在一個很微妙的平衡下共同統合著武林，並受江湖人士所景仰，然而這個微妙的平衡在「西域魔人」的出現下日漸動搖。



心懷不軌的「西域魔人」為了要分化三天王，便化身為一位高雅的少女來接近「海東三仙」，憑藉著她的美貌和魅惑之術，很快的就令三天王拜倒在她的石榴裙下，而三天王之間也由於嫉妒心和競爭心理作祟，使得原來和平共處的三人，因「西域魔人」的介入開始有了不和。

海東三仙的最後一擊



隨著自己的計謀日漸成功，「西域魔人」也慢慢的露出了本性：這一天，「西域魔人」以習武為藉口，要求三天王將自己的功力傳授給她，失去警戒之心的三天王不疑有他，為了贏取「西域魔人」的歡心，便將他們修練數十載的真元盡數傳授。在得到三天王的元氣之後，「西域魔人」當然不肯放過這個大好機會，便趁著三天王真元大傷，想一舉除掉這三個心腹大患。

現出原形的魔人對三天王展開猛烈的攻擊，沉迷美色的三人直到此時才完全看清「西域魔人」的真面目，欲聯手來消除這個大魔頭，然而在此消彼長的的情況下，真元耗損的三人毫無還手之力，所幸他們三人的根基深厚，否則早已難逃命喪當場的厄運，此時三人決意犧牲自己的性命來為天下武林解決這個大患，於是在「南帝王」的護持之下施展了失傳已久的「離魂大法」，「離魂大法」是一個把身體和靈魂分離的術法，藉由幽冥之力來攻擊敵人，此法的威力雖然強大但施法者往往亦會失去性命。

「離魂大法」在三人的驅動之下產生了一個極為強大的力場往「西域魔人」攻去，魔人縱有一身無人能及的邪功，卻也難敵三天王以生命相搏的一擊，就在一陣驚天震地的的爆炸之後，這個無惡不作的魔人和「海東三仙」就此消失了蹤影，只留下一個關於「西域魔人」和「海東三仙」的傳說……

新開放的地區介紹

帝王石窟

這個場景是「帝王石窟」故事的起點，在這裡玩家可以選擇前往「北海雪原」及「東海沼澤」。

東海沼澤

位於東方的東海沼澤，氣候潮濕多雨，生長著極為茂盛的植物，由於陽光不易照射到此地，故總是終年的陰冗灰暗，在世人眼中也因而蒙上一層神秘的色彩，據說在東海沼澤內居住了茹毛飲血的獸人一族，玩家可從帝王石窟進入東海沼澤。

北海雪原

天氣酷寒的北海雪原，因其地表上覆蓋著深達數十尺的白雪而得名，是雪猿及雪蜘蛛的根據地，在這裡還出產著一種具有起死回生的靈藥-「雪蔘」。玩家可從帝王石窟進入北海雪原。

黃金沙漠

由數萬頃如金子般的黃沙覆蓋成的黃金沙漠，是一個非常的特殊的地區，由於陽光終年直射，使得此地的天氣極為酷熱且缺少水份，只有零星的幾個沙漠綠洲分布著，常有旅人誤闖此地缺水而死，到這裡冒險可別忘了要攜帶可以儲水的竹桶，據說身受重傷的「西域魔人」正在此地隱居著。



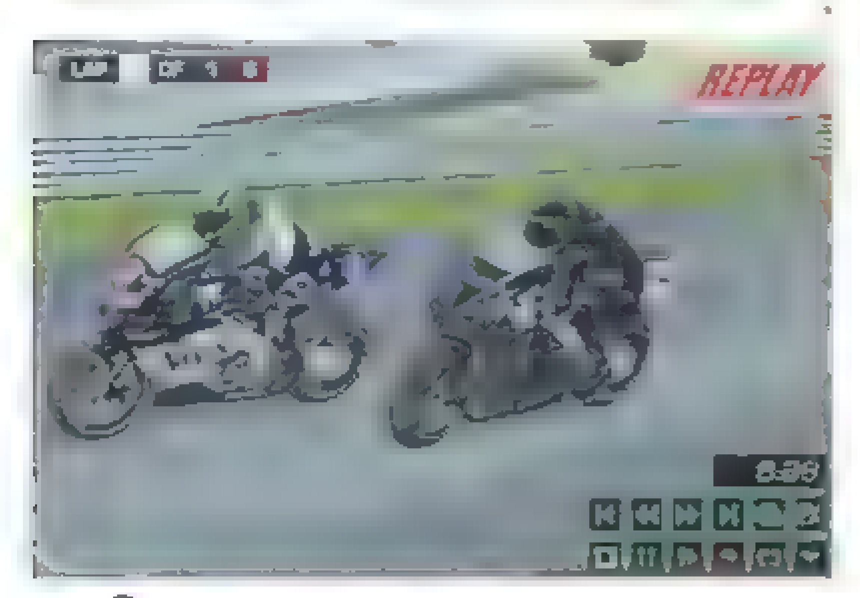


*研究製造所：THQ　*販賣流通所：英特衛　*遊戲類型：運動　*科技需求：PII-600、128MB RAM

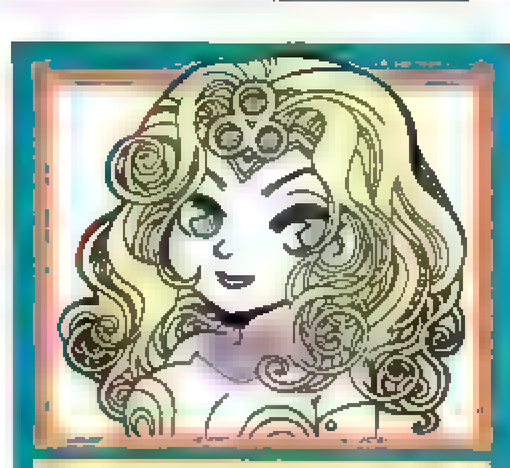


率先加入公升級巨獸

MotoGP2可算目前對GP賽事模擬最為真實的賽車遊戲，不僅賽道依現行的賽事增加到十六個。遊戲中的摩托車更是根據每個製造廠提供的技術資料加以建立的虛擬戰駒。玩者可以騎乘HONDA NSR500v4、YAMAHA YZR500V4、SUZUKI RGv500v4、Proton KRV3等戰駒，並收錄了所有參賽車隊。更令車迷興奮的是，怒火激輪二不僅保留了先前500cc級的戰馬，更有別於其他二輪競速遊戲，率先加入了山葉車隊的M1、鈴木的GSV R和呼聲最高的本田RC211V等四行程公升級巨獸。



THQ為兼顧遊戲的娛樂性與真實性，亦請到職業賽車手測試遊戲操縱性，以車手們的建議將新加入的公升級摩托車的操縱性調整到接近真實的比賽車輛的水準。若是您不願意騎乘原廠調教的廠車，MOTOGP2依然提供讓玩家自行調教車輛性能的功能。玩家擁有的車輛可以隨著賽事的進行獲得科技點數，分配在自己想研發的性能類別上。你可以依喜好任意創造出動力平凡但過彎穩定的"彎道殺手"，也可以弄個整場只能滑胎過彎但擁有怪獸級輸出的"直線王者"



自從怒火激輪MotoGP一代發行後，在市場上獲得賽車遊戲迷廣大迴響之後，THQ終於決定在PC上推出第二代了。怒火激輪二（MOTOGP2）保留了一代精確易懂的控制操作，撼人的視覺效果和擬真的騎乘體驗，不僅如此，怒火激輪2在各方面也都更上一層樓了，在哪些方面呢？就讓我們來看看吧！

重頭戲—職業生涯模式

遊戲提供了單人遊戲模式和支援達32人連線的多人比賽模式，如果想馬上加入比賽，也可以選擇快速競賽模式。單人遊戲的重頭戲也就是所謂的職業生涯模式。選擇扮演現役車手如小飛俠羅西、羅馬皇帝畢亞基、及老將卡比羅西當然是必備的功能，在此模式，更可創造一名屬於你的賽車手，並參加GP賽的所有賽事。你不但可自行選擇車體塗裝與頭盔皮衣等突顯個性的選項，你還要把獲得的科技點數分配到轉彎、加速和加速等各項能力。贏得比賽可以得到更多的科技力，所以如果你屢戰屢勝的話，你的車手在賽季結束時將成為一名優秀的賽車手，車隊也會因為強大的科技力擁有性能驚人的戰駒。你更可以用自行創造出的戰駒在網路上痛宰其他的玩家。一個賽季結束後，還可以選擇返回參加過的賽事重邊提高車隊的科技力，也可以選擇直接進入下一個賽季。當然，遊戲中的比賽也有可能在雨中進行，所以你在晴天習慣的過彎路線可能會因為一場大雨完全打亂

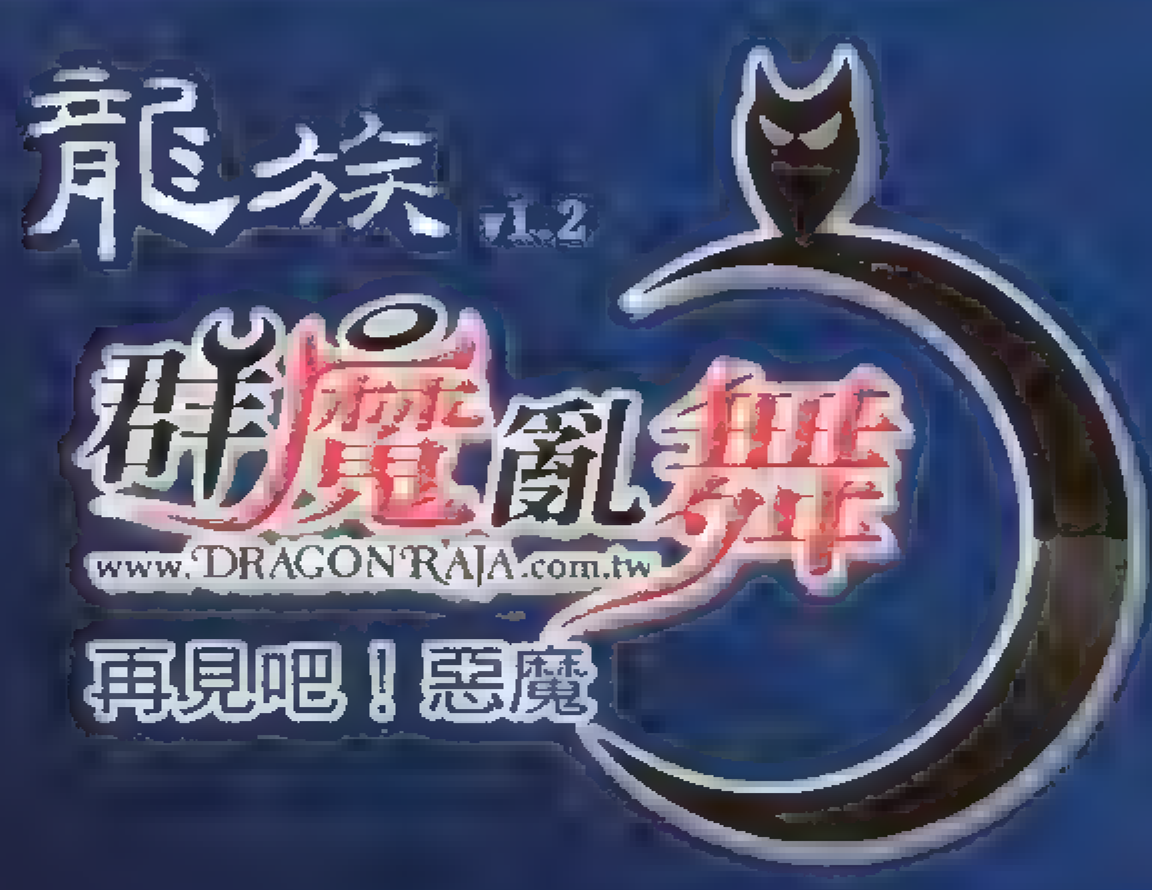


更加真實的視覺呈現

MotoGP 2為玩家帶來的視覺效果非常不錯，值得一提的是遊戲天氣效果，因支援directX9.0提供給顯示卡的特殊功能，像陽光照在賽道上的反射，打在你的擋風玻璃上的雨點，無論何時都讓人感覺彷彿置身於真正的賽道。車輛和車手也做得相當逼真。車手[illegible]縮進擋風玻璃，和當超過他人時往後張望等等效果都做得非常逼真。當然，像左腳的打檔動作與右手退檔補油的小細節，製作小組依然沒有放過。在車身細節的繪製上更是驚人，在驅[illegible]到鏈條為環環相扣連結而成自是不在話下，甚至細如卡鉗上的知名廠牌Brembo字樣亦是清晰可見









8月3日 台北世貿

虛擬寶物大進攻・八大

盡在台北電腦應用展-戲谷歡樂城

7/30-8/3 戲谷還有更多超級大放送：

1.戲谷比基尼秀
2.風雲online-賈靜雯孔慈招親會，鎮門之寶爭奪戰
3.戲谷麻將館-田麗麻將情人秀

超值活動，好康贈品，現場等你搬回家！



龍族
DRAGONRAJA
宏碁戲谷
Sofnet
訊股份有限公司
(02) 2659-7722
(02) 2657-2525


ONLINE
7 月 31 日
賣靜雯孔慈招親會・鎮門之寶爭奪戰
盡在台北電腦應用展 戲谷歡樂城
7/30 - 8/3 戲谷還有更多超級大放送：
◎戲谷比基尼秀
◎風雲online-賣靜雯孔慈招親會、鎮門之寶爭奪戰
◎戲谷麻將館-田麗麻將情人秀
◎龍族-虛擬寶物大搶攻，八大伺服器人氣戰
超值活動，好康贈品，現場等你搬回家！

五大武功、百種神兵利器重現江湖

風雲online中的武功，主要分成五大類，分別為靈巧多變的「劍術」、威力強大的「刀法」、攻防一體的「槍術」、可遠距攻擊的「弓箭」，以及不須武器就可以發揮強大威力的「拳腳功夫」。風雲online的遊戲系統是採「武術技能系」，想要完全專精於某種武器，還是要刀劍雙修，完全由你一手掌控。





五大門派任君選擇

門派系統是風雲online的遊戲核心，遊戲中共有俠王府、快意門、無雙城、劍宗、拜劍山莊五大門派，有實力的你甚至可以被立為掌門，領導門派，而門派間彼此更可以互相同盟或作戰，互相搶奪鎮門寶物。

六大區域 置身漫畫情節

風雲online的世界，分為六大區域，還擁有三十個以上具特色的地點，有廣為漫畫迷所知的樂山大佛、凌雲窟及天下會，還有在[illegible]派的知名的人物也將一一登場，[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]，以及火麒麟，漫畫中廣為人知的劇情也融入遊戲，成為豐富的劇情任務。





十種臉形、四種體形 千種造型隨你變

在風雲online中，共有10種臉型，4種體型及20種服裝供選擇，你可以創造出上千種不同的角色外型，不管是想成為帥氣的劍客，或是飄逸的俠女，都有相對應的模組任君選擇。另外，還可配戴各式各樣的裝備，不同的裝備將賦與玩家不同的力量和能力。

馬榮成武俠漫畫曠世鉅獻 風雲online

客服專線 (02)2659-7722 客服傳真 (02)2657-2525 客服信箱 service@game.acertwp.com.tw

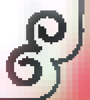


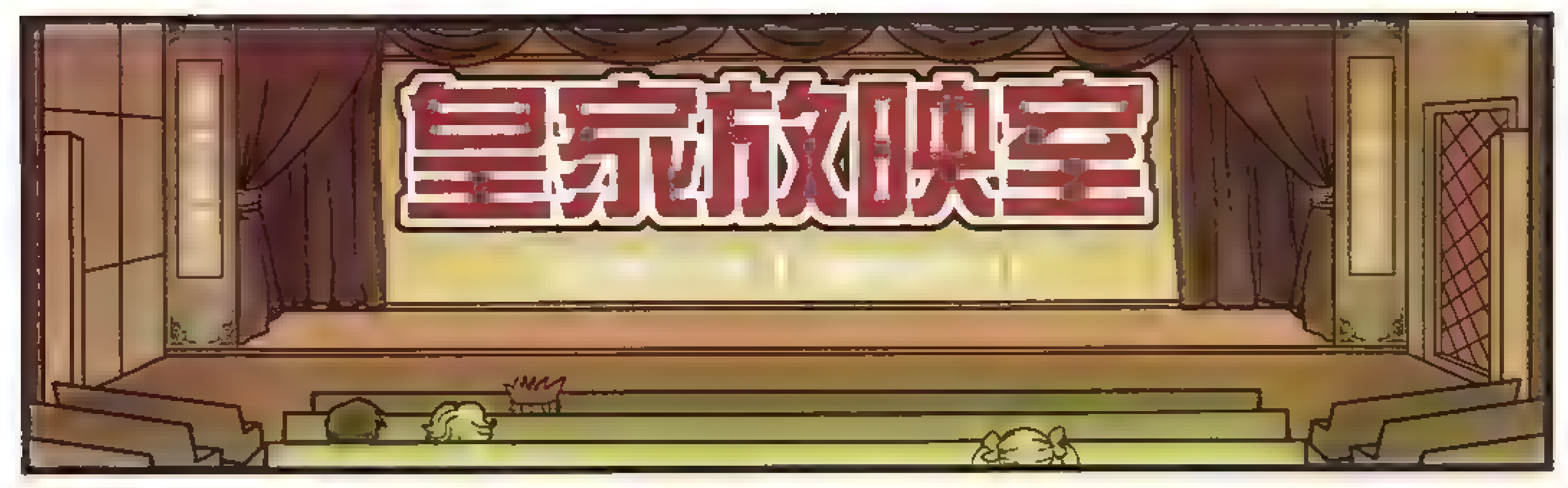


















順帶一提「安德烈斯王國」的單行本終於上市了，感謝所有支持的讀者朋友們。

雖然售價貴了點，可是彩色漫畫的成本較高請多見諒。

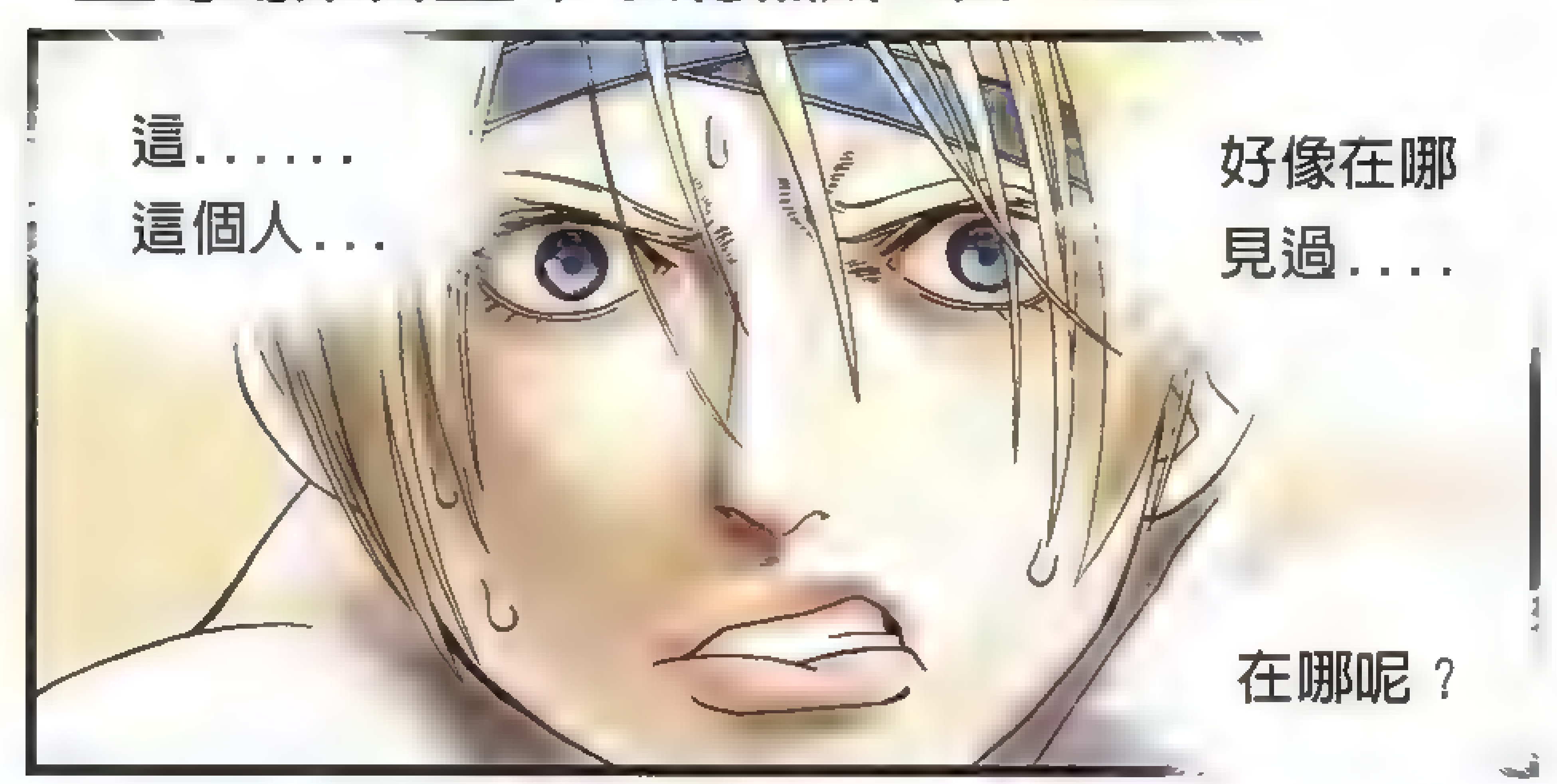
安德烈斯王國

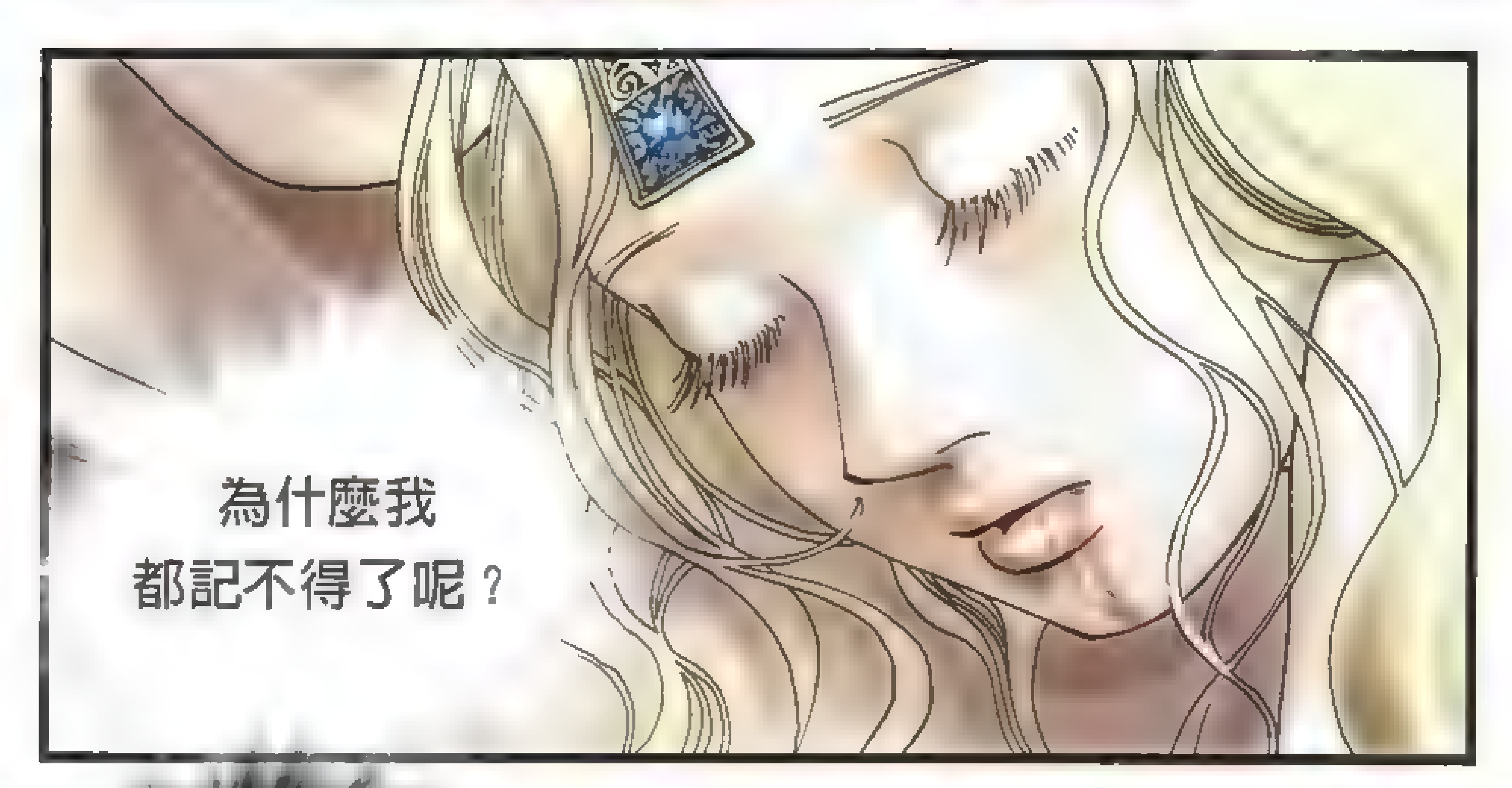
前情提要



雖然沙雷納跟藍斯洛趕到，但是顯然的他們倆還不是魔王的對手，在千鈞一髮之際，勇者阿雷斯及時出現了！他能夠打贏魔王嗎？**請繼續觀賞下去喔！**

皇家放映室 ／安德烈斯王國 VOL.14



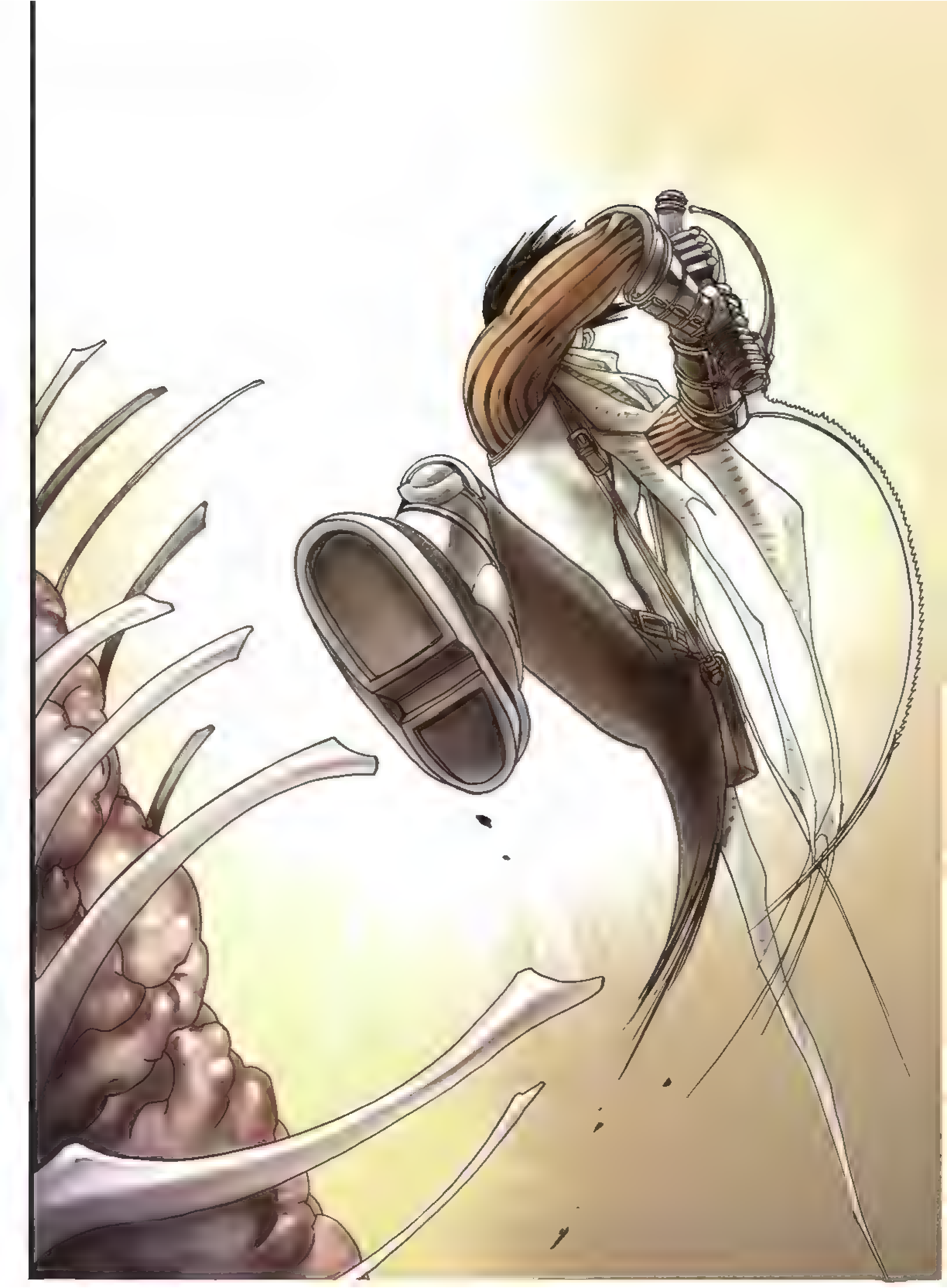


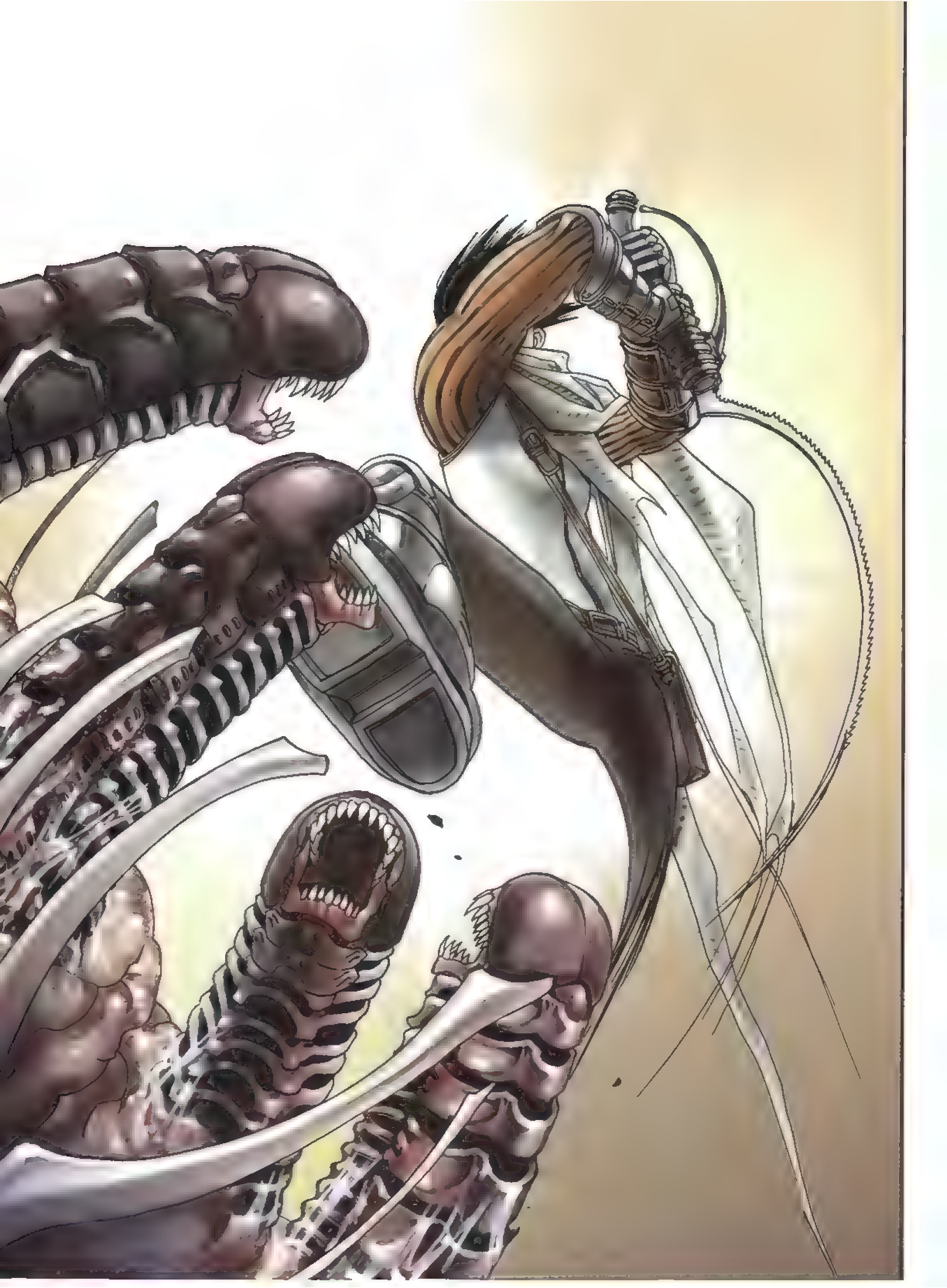



你能夠
阻止我
嗎?!
安德烈斯王國
VOL 14




呵!!
給我下
地獄吧!!
咻!!



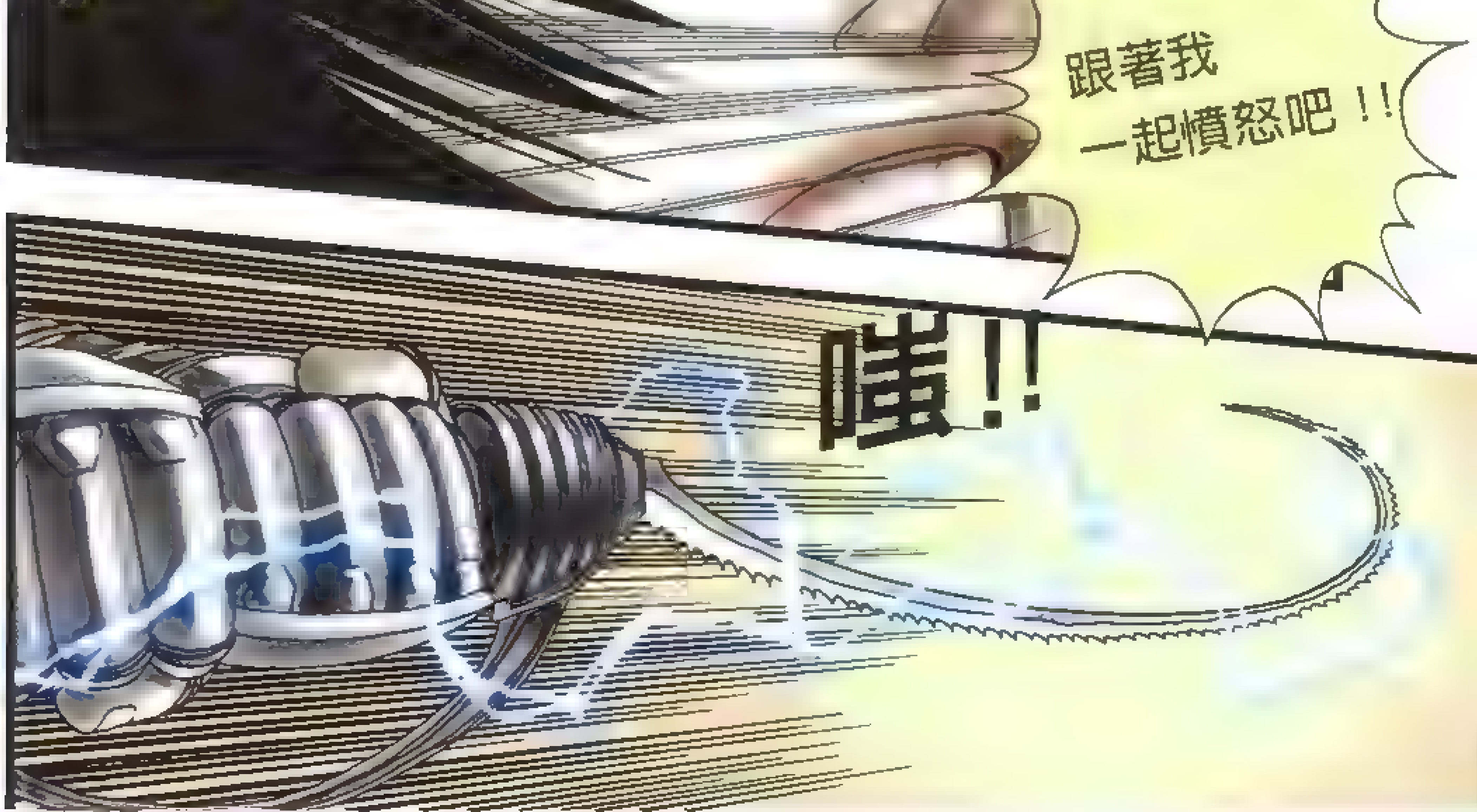


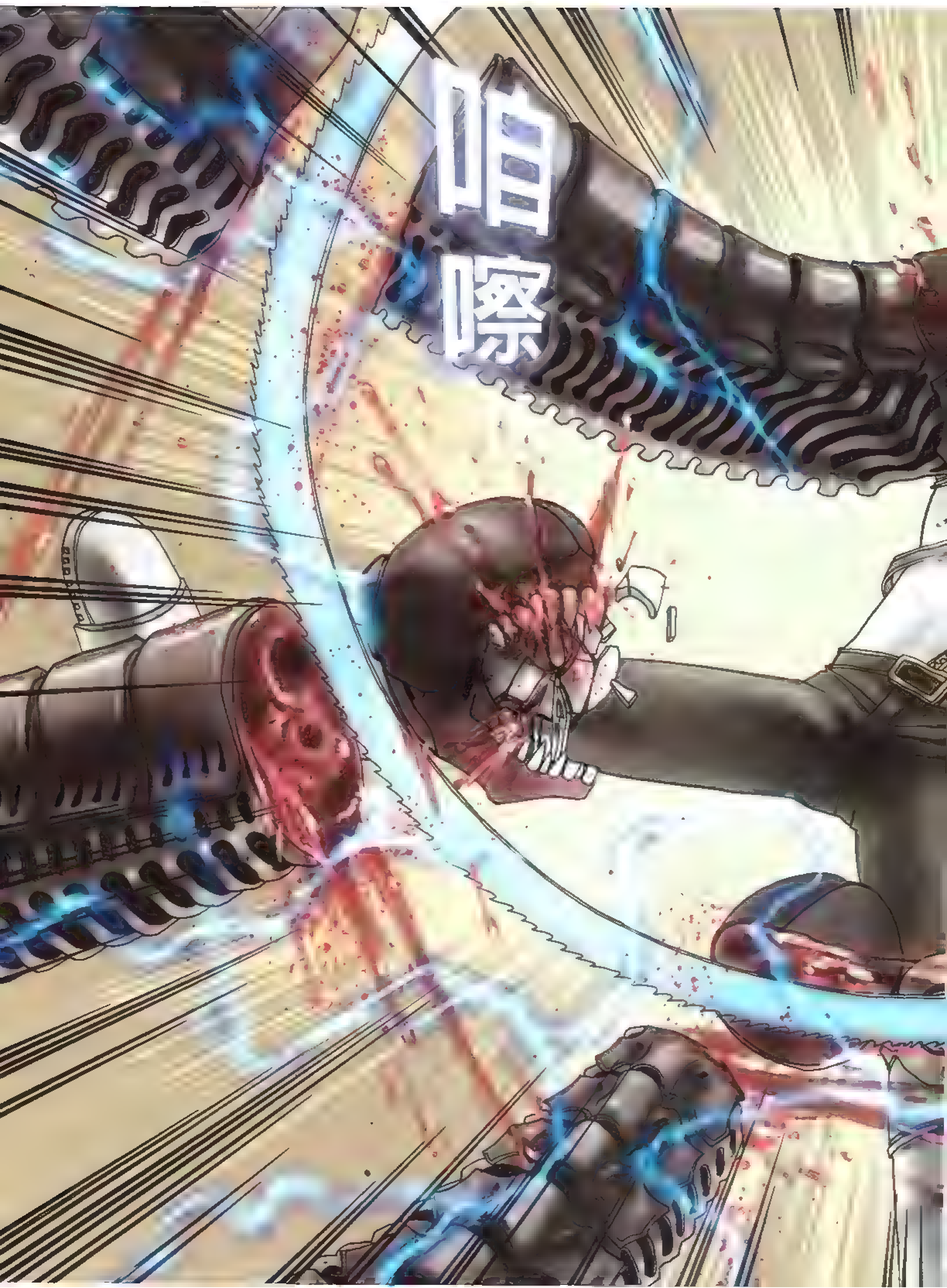
吼!!

吼!!

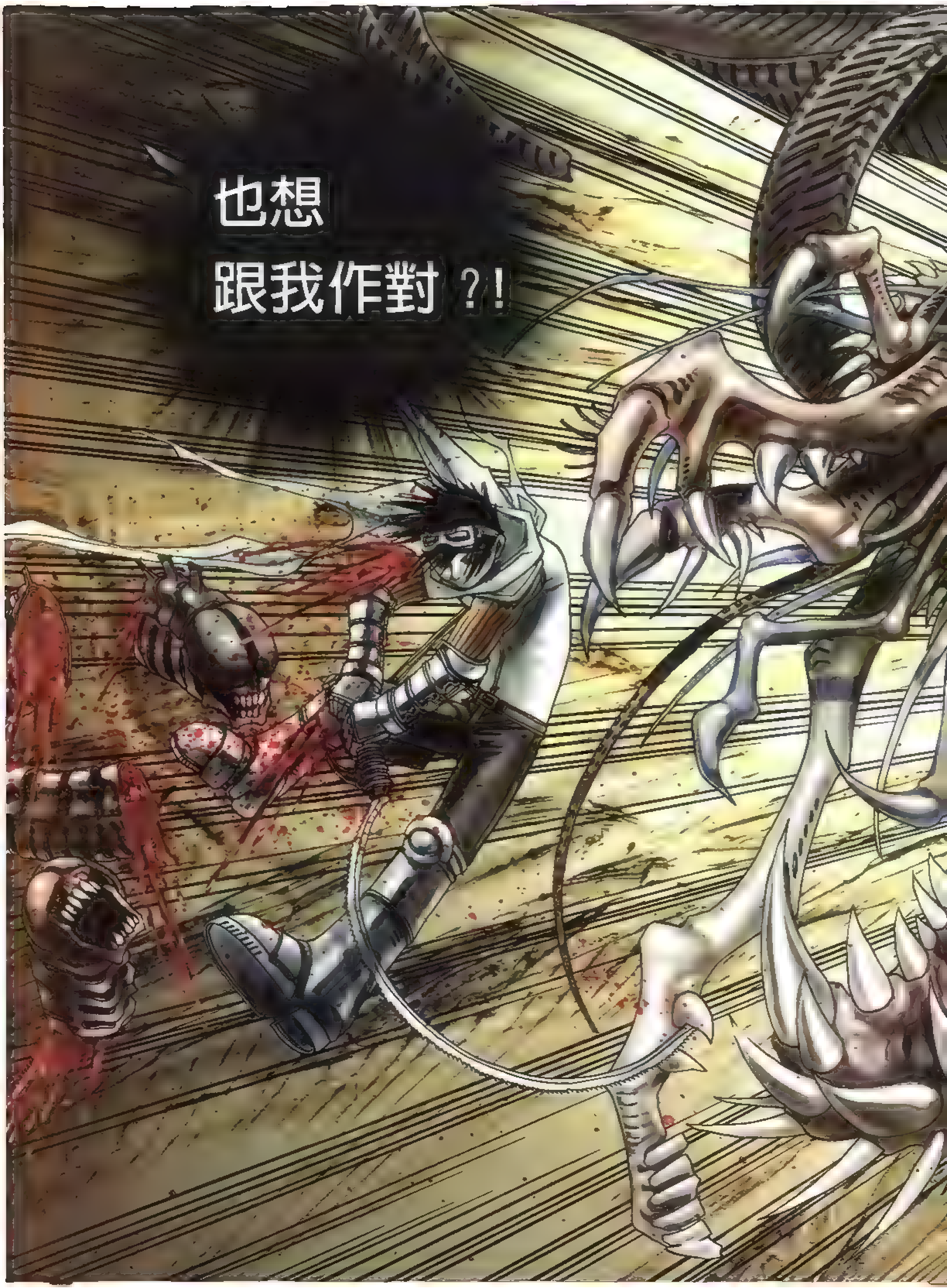
神劍
因陀羅啊!!

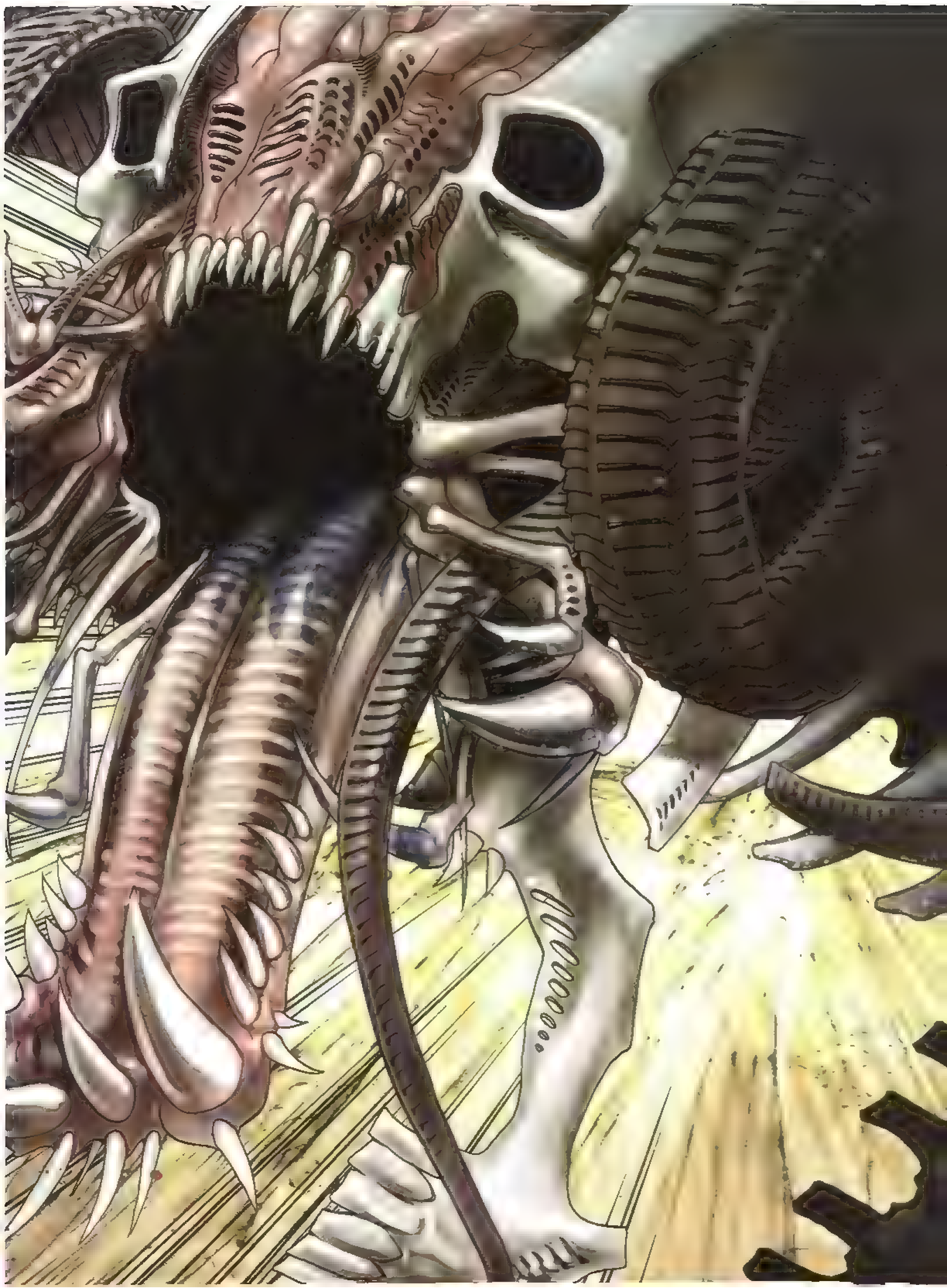
跟著我
一起憤怒吧!!

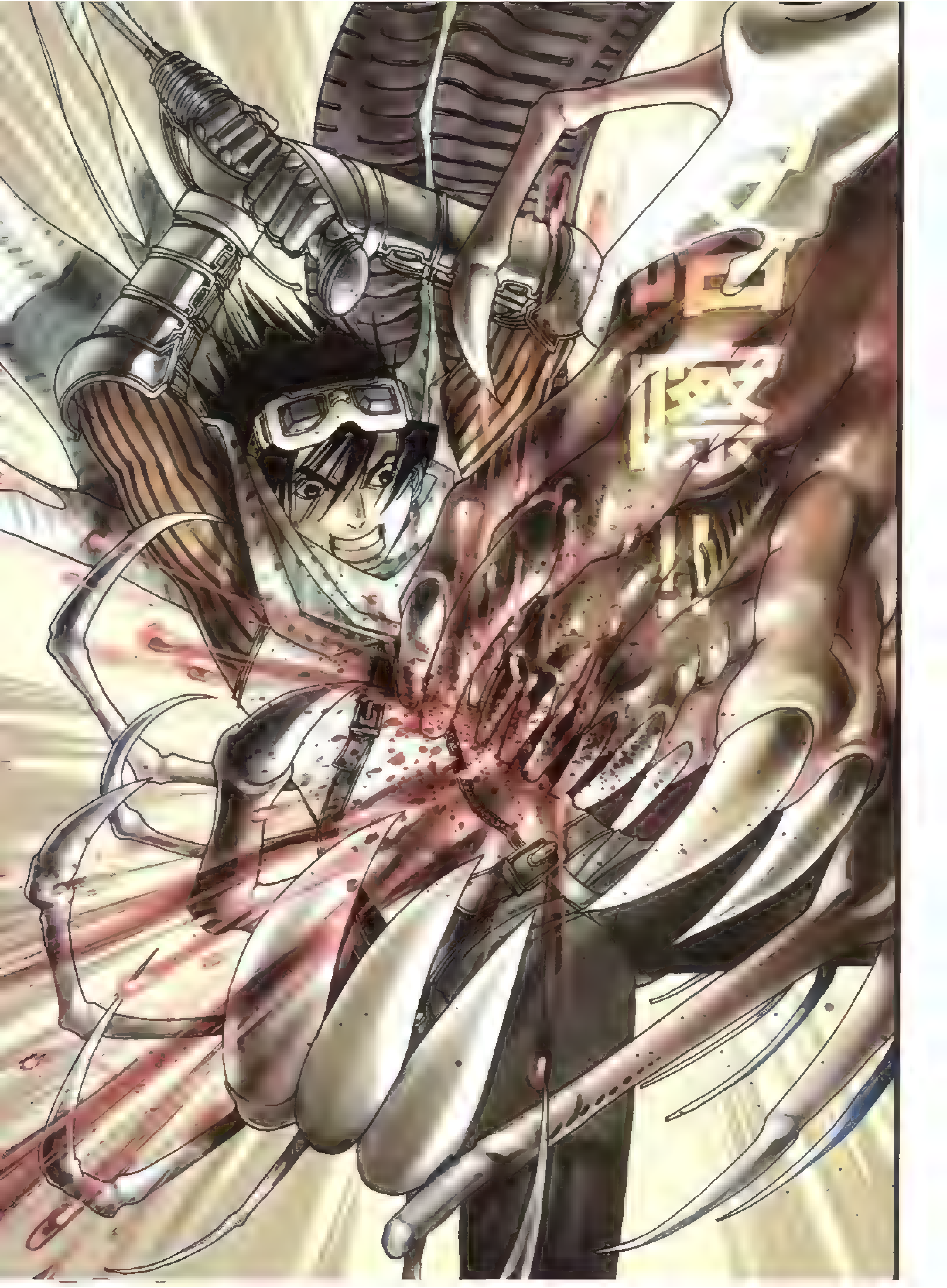



咱嚓


咳啊!!
哈哈哈!!
就這麼點
本事啊……
噗!!


也想
跟我作對?!

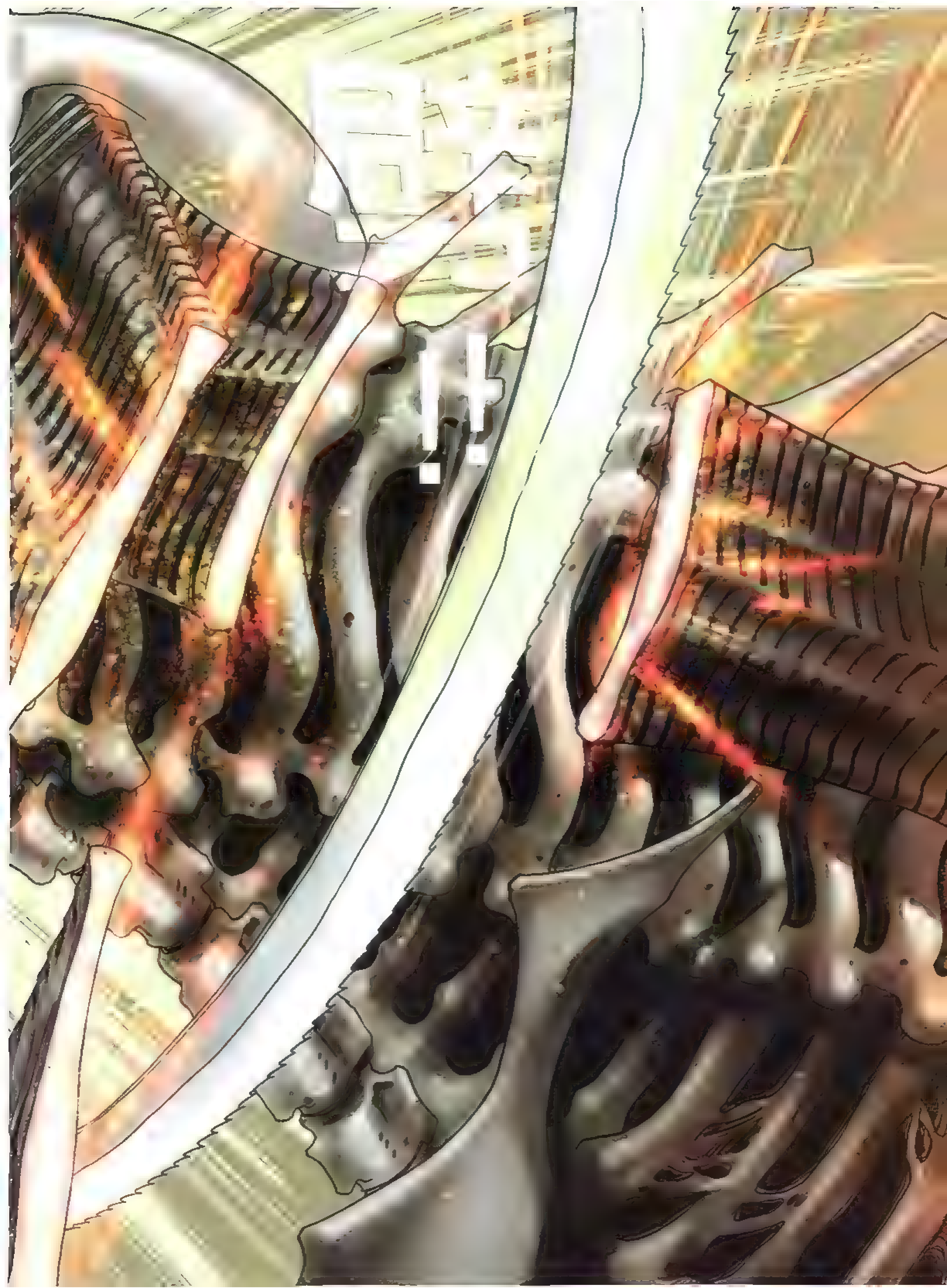






啊！！
完了！！
果然上當了！！
什麼?!
我就是在
等你主動把
腦袋靠過來！！



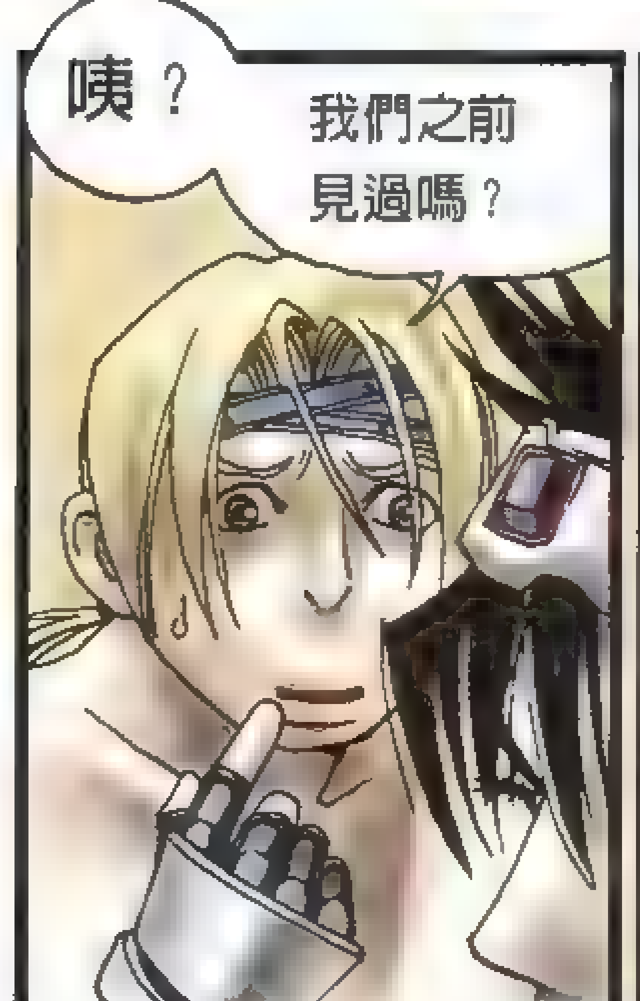



.....
喂！！你沒
事吧？！
....

角……
魔王的角是蘊藏邪惡力量的地方！
我...只砍斷了...一邊的角...祂還有一半的法力。

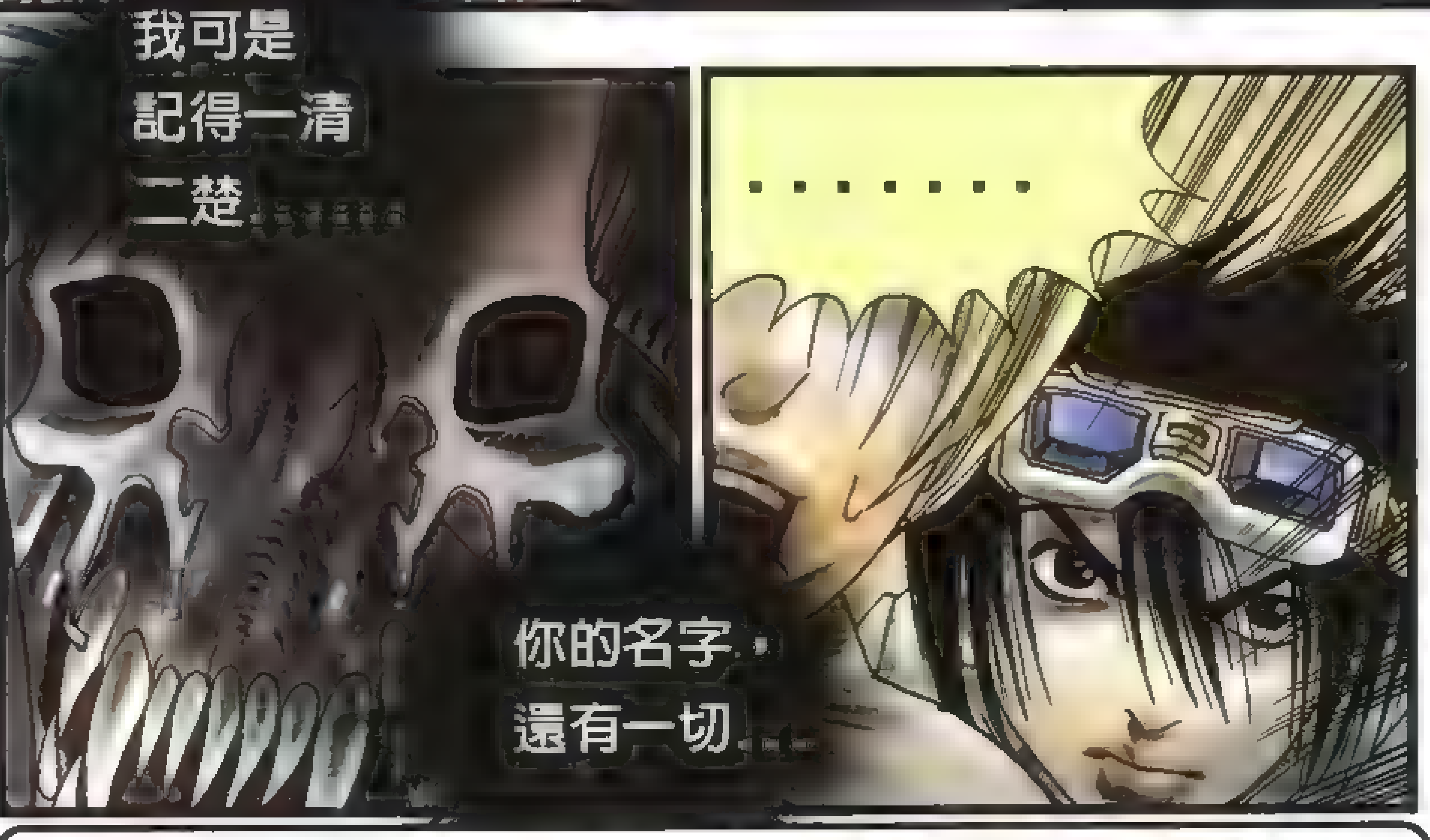








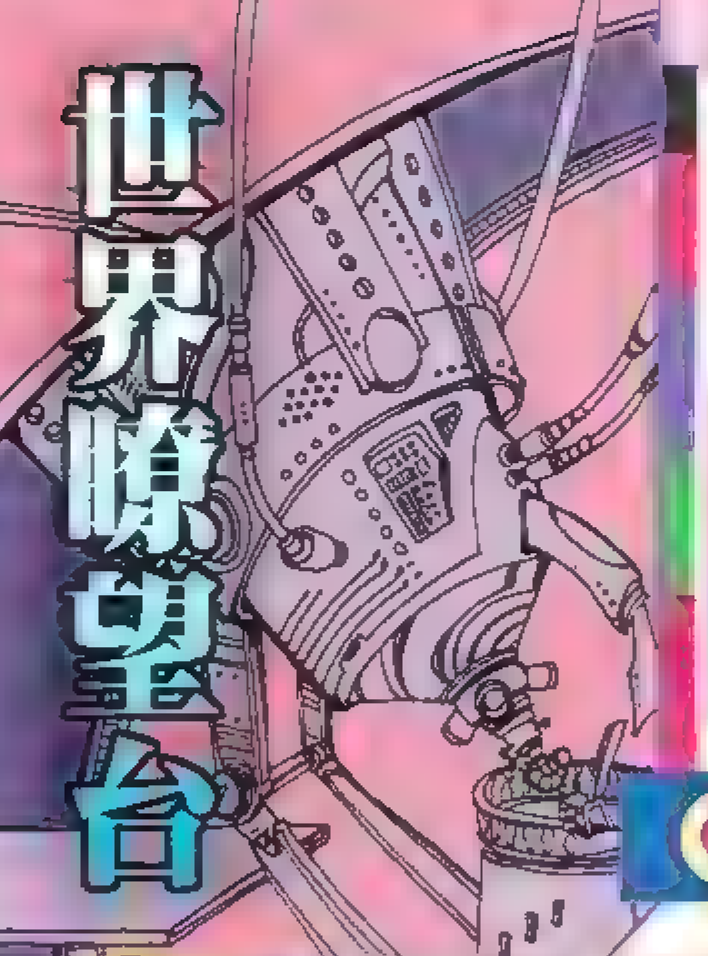




魔王失去了一半的法力了？可是阿雷斯還能再戰嗎？
下一期，換藍斯洛發揮他的騎士精神吧？！



我就一定
會去買
史上最強RO專刊
RO×RO
特刊
69
RO大地圖
龜島資料片
即將於7月15日
隆重登場



河原崎家の一族2

坦白說，對本詩人而言，《河原崎家の一族2》這個名號的吸引力，還不若りんしん老師的原畫來得引人入勝。誰知道，下次還會不會有《野野村病院的人們2》？（據說，下級生2啦……）

東洋觀測站

河原崎家の一族2

elf

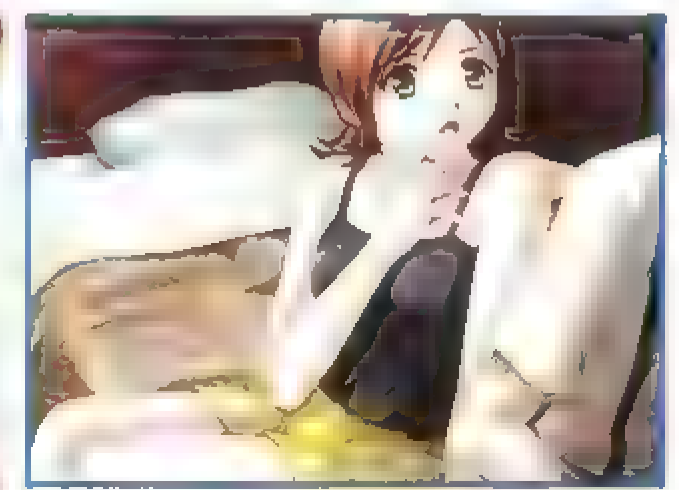
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁

http://www.elf-game.co.jp/

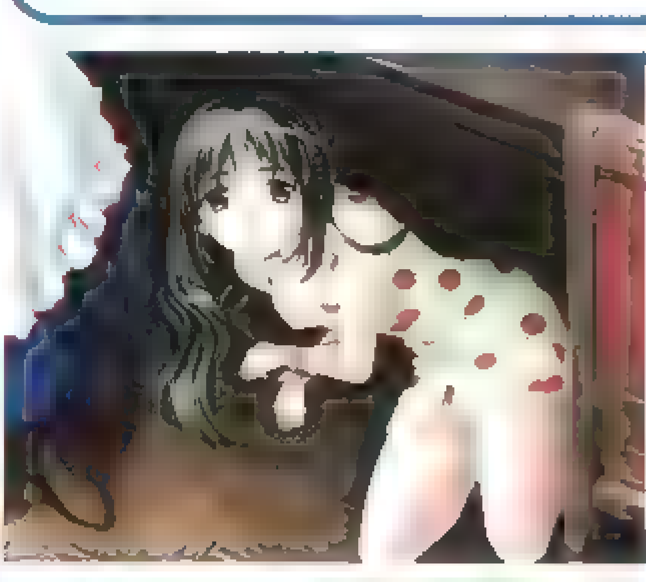
禁忌一族之館　狂宴再開序幕

所有的故事，就從踏入那扇大門開始。為了祝賀親戚的壽誕，故事女主角杏奈帶著戀人優馬（本作主角）前往河原崎家大宅祝賀。雖然河原崎家是世代的資本富豪，但是杏奈與自幼一起長大的智樹、真樹兄妹卻不是河原崎家的直系血親，而他們的學費，也一直由河原崎家的現任當家河原崎橘綱所資助。在遠離人煙的森林深處，雄壯的豪宅讓優馬一行人見識了河原崎家的真正實力。但在晚宴上，橘綱卻以女裝的姿態出席，錯亂的情況讓在場的來賓一陣愕然。由於智樹一直對優馬抱持著莫名的敵對態度，再加上對於傭人們的異常不快感，優馬拉著杏奈的手當下便欲離開。但說也奇怪，無論他們怎麼走，就是會再次回到河原崎家的大門前。至此優馬雖然得忍受嘲諷，卻也不得不低頭。緊接著在他們眼前發生的，是一段段令人難以置信、非日常的現實



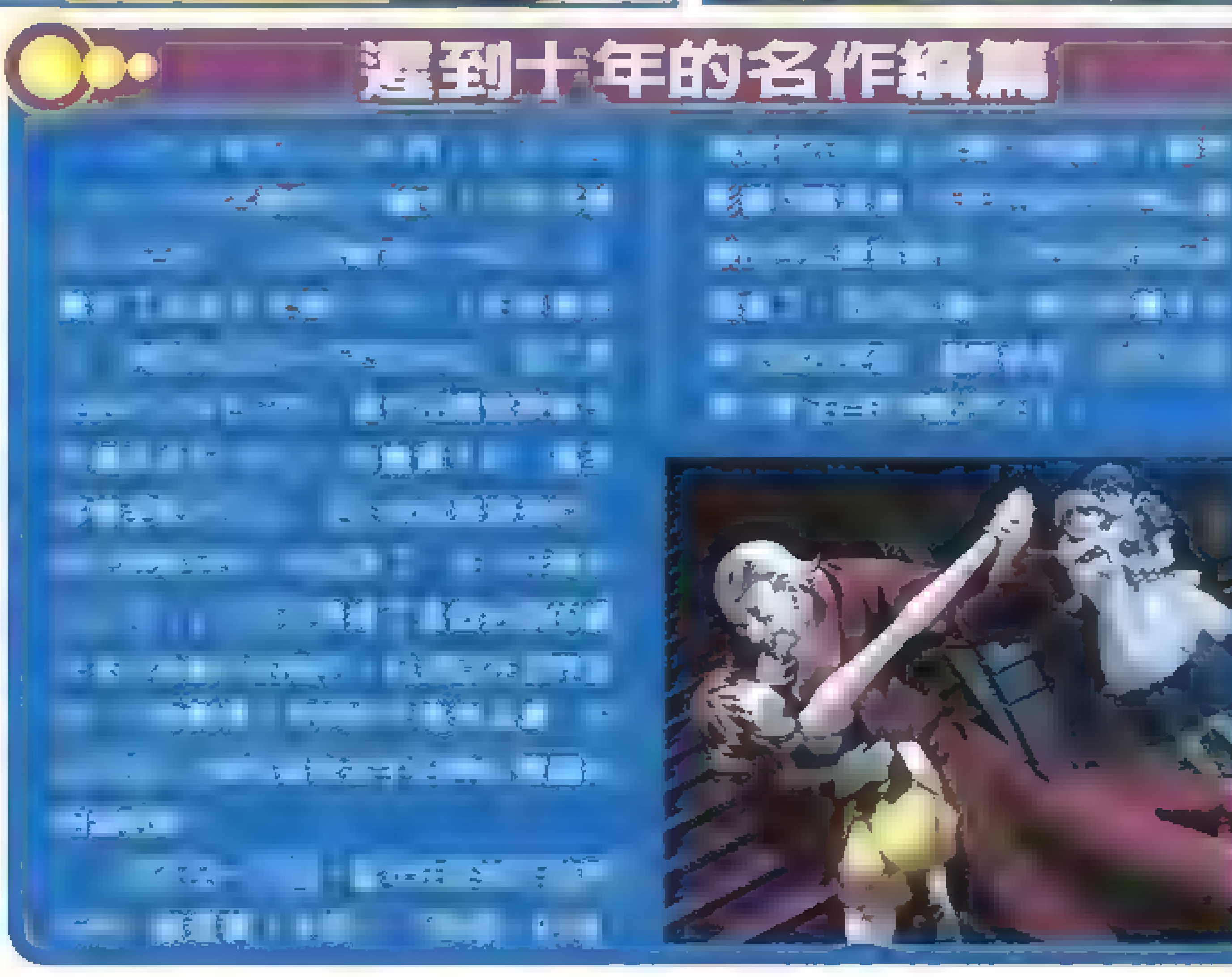








遲到十年的名作續集

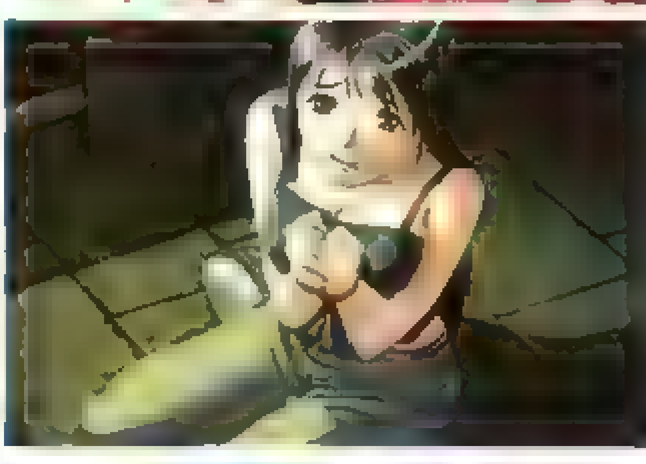


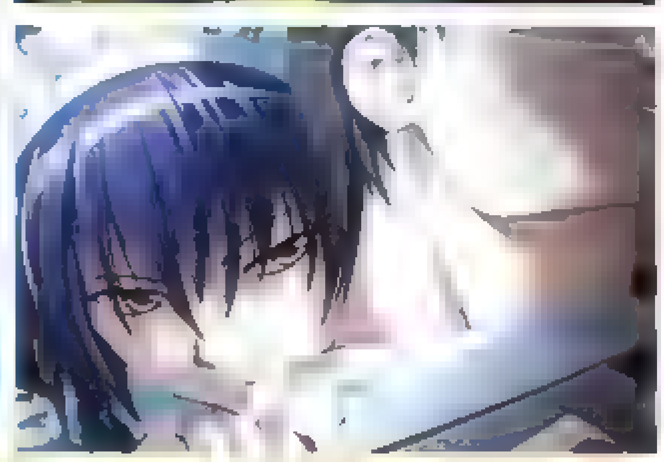
別出心裁的「NAVI MAP」系統

儘管本作在內容上與前作毫無關聯，但在玩法與遊戲感覺上，仍踏襲與前作相同般的簡單、卻又充滿步步危機的緊張感。在系統上雖然仍採用多線式的架構，但這回卻有了一套相當不一樣的新玩法，簡單地說，本作基本上並沒有所謂「GAME OVER」的概念，故當玩家玩到不幸的結局時，系統會自動回溯到可以迴避這個錯誤的分歧點，讓玩家在試行錯誤中逐步地發現故事全盤的真貌。為了對應這樣的玩法，於是elf特別針對本作開發了一套名為「NAVI MAP」的分歧導航系統，這套系統其實與《白鬼》系統有些類似，但卻要更為高明。在這張分歧圖上非但可以讓玩家清楚明白目前所在的事件位置，更可以預測未來的發展走向，其中藍色代表走過的劇情事件，而紅色當然就是尚未通過的事件點了。

不過各位要注意的一點是，由於「NAVI MAP」是以單獨的視窗執行的，可用空白鍵開啓或關閉，因此在全螢幕執行的模式下便不能呼叫出「NAVI MAP」視窗，或許這就是你找不到「NAVI MAP」功能原因的所在吧！







elf再寫歷史的新頁

シェル・クレイル ～愛しあう[illegible]の中で～

喔哦～光想像那種私定終身的情節就讓本詩人心跳加速，還好結局不像羅密歐與茱麗葉那般生離死別，要不可就真令人抱憾了哩。難得一見的佳作，值得分享與推薦！

Alice Soft
作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
價格：￥7500
區別：18禁

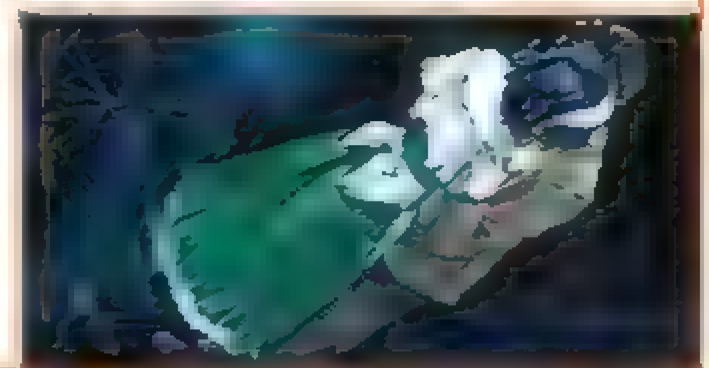
http://www.alicesoft.co.jp/

既殘酷又美麗的童話故事

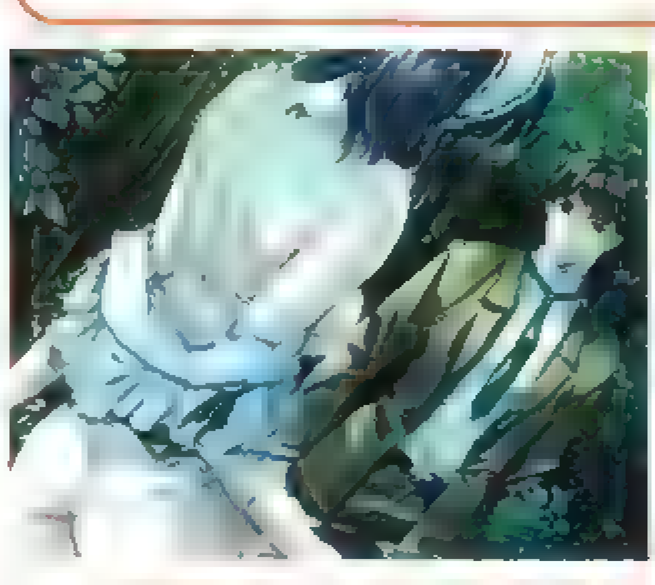
就讀醫學院專攻醫藥學的才氣青年醫師塞多爾，為借重他的長才，雷諾塞爾伯爵聘請他為其病弱的獨身女--莉絲的專屬治療醫師，但卻沒想到這一步路竟然改變了他一生的命運。所幸，三年間困難的治療奏效，莉絲的身體也逐漸回復了健康。從少女成長到現在，莉絲終於也到了適婚年齡，也因此她身邊來相親的人也慢慢多了起來，塞多爾的內心也清楚，當莉絲踏上幸福旅途的時候，也就是他結束[redacted]候了……。但是在三年朝夕相處的時間中，塞多爾與莉絲之間的愛慕思念，已不是能夠簡單抹消的了。在別離的夜裡，無奈的二人各自苦惱與悲傷著…。

然而鼓動他們兩個人私奔的，竟是原先安排這場政治婚姻的雷諾塞爾伯爵。就這樣，還是不清楚詳情的塞多爾，牽著莉絲的手逃往位於避暑地的別墅。在那裡，他們認識了溫柔的人們、也在那度過了幾個幸福的夜晚。就在二人都相信此時此刻將會永遠持續的時候，卻萬沒有想到，殘酷的愛欲已悄無聲息地將二人吞噬……







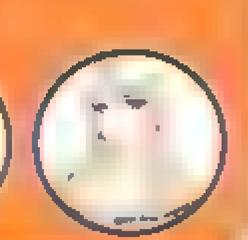




風格簡單的另類新作







奇蹟的秘藥—蕩果

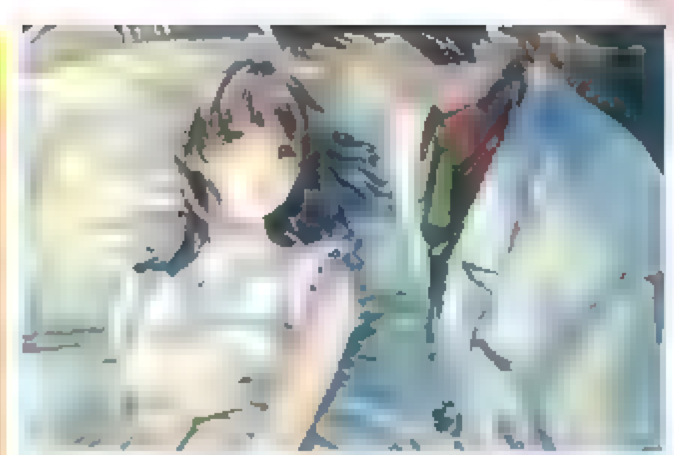
在這部作品中，還有個相當重要的劇情元素，那便是『蕩果』。在很久以前，大家都相信一種說法--最初，神將人的靈魂分成兩個，再製造男人與女人的身體，當作其容器。就因為如此，男人跟女人才會互相需要。為了能再合為一個靈魂，而使用的手段，就是使用『蕩果』這種藥物。

遊戲主體的劇情分成前後兩部，第一部描述兩人在逃亡的日子中，對於明天已經沒有希望，因為不想分離、為了逃避而開始使用這種禁斷之藥，終致一發不可收拾，主角為製造解藥『逆蕩果』而疲於奔命，下場就是莉絲因此失去了人格意識。

終於天可憐見，在第二部開始之初，莉絲奇蹟似的醒轉，但『蕩果』的餘毒卻開始轉移至他人身上。在這部份也是主角可以對外發展其他人際關係的時期，因此以劇情發展的重要性來看，第二部反比第一部來得關鍵。在遊戲介面中還會有二個關於『蕩果』與『逆蕩果』的ICON，其實內容只是隨劇情發展而更新的說明文字，並非可以直接使用的道具，嬰更內容值得大家多留意。



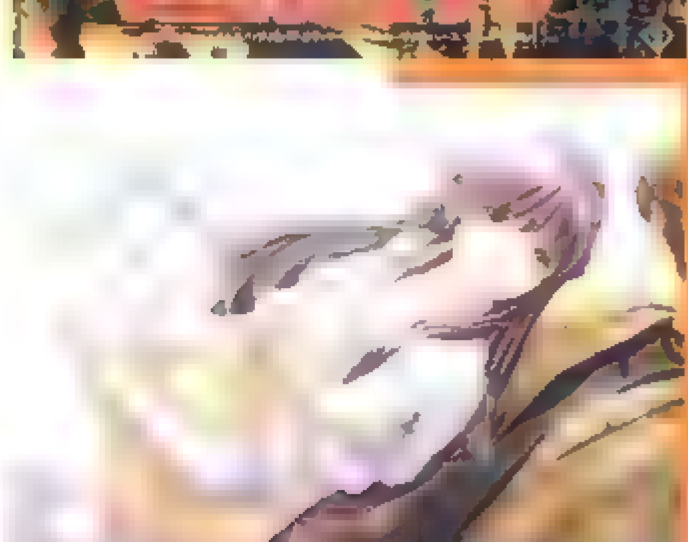






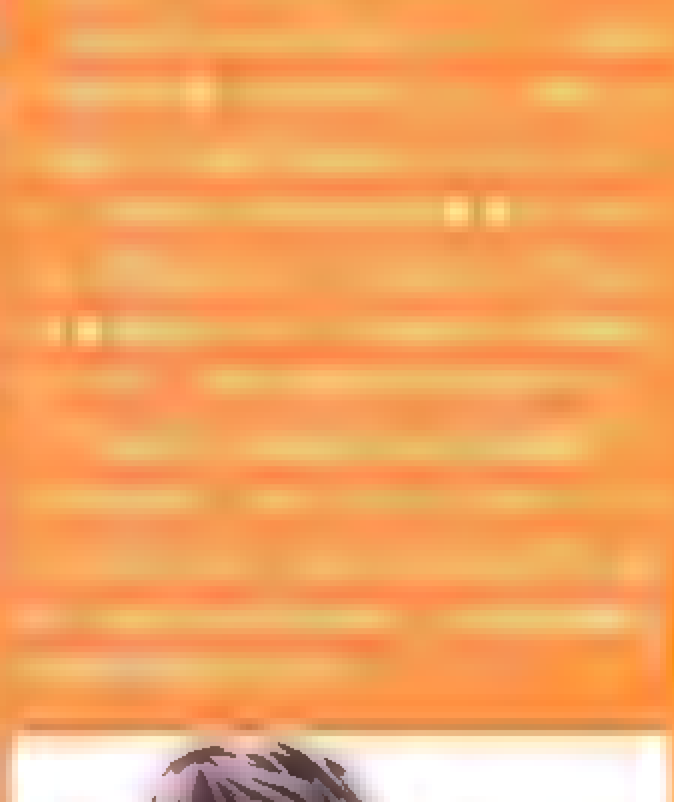








單純，卻值得反覆的品味









After…

這樣的心情相信你我也都有過……我們相信這樣的時光會一直持續下去，等發現到事情並不是這樣發展的時候，卻已經太遲了。《After》所描述的，就是一則這麼在追尋與回憶間不斷探求的故事。

Ciel
作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
價格：￥8800
區別：18禁

http://www.sp-janis.com/

在學園生活成為回憶之後

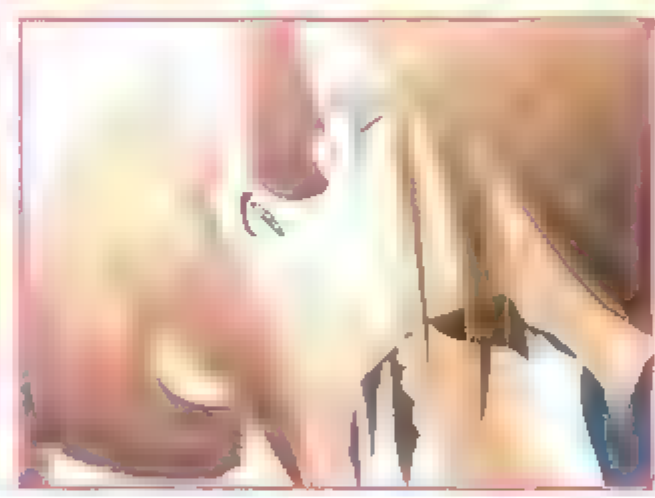
這是以霧之村學園登山社為舞台，所展開的青春愛情故事。在那個背山臨海的小鎮，故事主角高瀨祐一在就學當天，參加了自幼一起玩的朋友--萬能的曠太郎以及笨拙的學生所創辦的登山社，從那時起這個社團就只有三個人在活動。

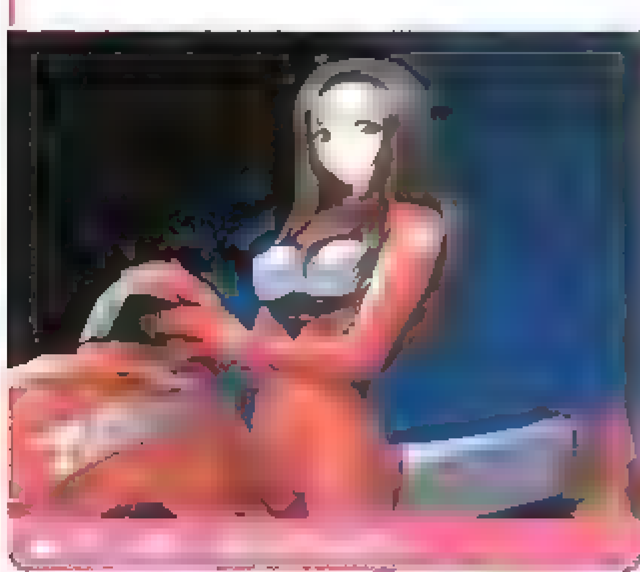
就在升高三那年的暑假，與祐一青梅竹馬的香奈美、妹妹渚和曠太郎的朋友陽子，在無視於祐一的反對下，把她們強拉入登山社。此後登山社的六人，為了把握學生生活最後的記憶與時光，決定以日本冬季的北阿爾卑斯--穗高山脈縱走為目標而努力。

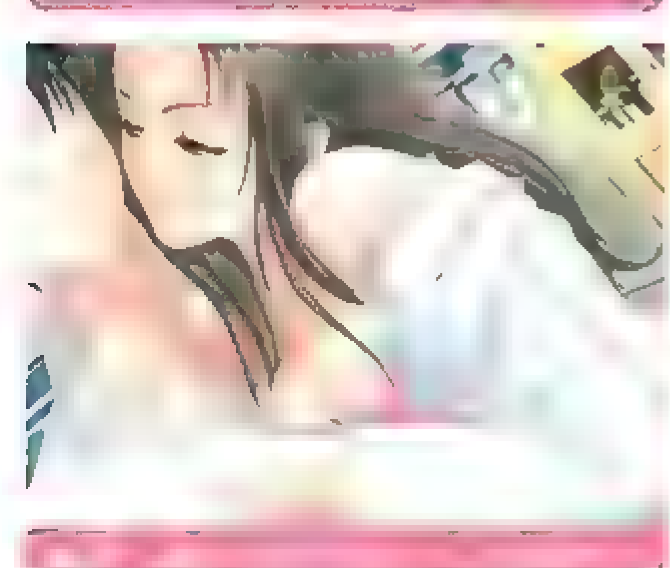
然而就在學園生活成為回憶之後，大家都清楚那些季節已經不會再回來了，所以只能從記憶中去回味那些愉快、艱難，和所有令人難忘的事。我開始回憶，從那個夏天開始……











兩部構成的複雜人際關係



生活與戀愛的另一種表現形

以標準類型的AVG而言，《After》雖然還談不上華麗，但卻也算得上精緻，舉例來說像是在最普通的對話場合，達二人以上時會有前後配置的概念之外，在強調某些感情時也會有拉近距離交談的表現方式，讓即使簡明不過的AVG遊戲，也變得不如以往單調刻板。

在劇情安排上雖然一開始就很明顯地點出主角一行人是要以征服雪山為目標，但在實際遊戲過程中對於登山事件的描寫卻遠不如想像中的豐富，雖然不能說是敗筆，但大家還是把它當成一部平凡的學園戀愛故事來看或許會合適些。

就如同預料之中的，這部作品中描述的不外乎是純純的愛情故事，並沒有太多的意外與驚喜，然令人印象深刻的是對於後半部劇中人物情感的刻畫與描述，不由讓玩家的心情也隨之洶湧起伏。遊戲本身的難度雖然不算高，但多達一百個存檔欄位不用也是可惜，在此建議各位遇到選擇肢前還是要記得多存檔，或許能讓你少走一些冤枉路。











看似平凡裡的不平凡

[illegible]

朱 -Aka-

老實說，本詩人覺得這部作品「讀」起來真的蠻累人的，四章獨立的劇情不說，每篇裡的人物也都不相同，頭腦不清楚時來玩這部作品還真會霧煞煞。不過挾著貓貓超優的原畫與圖形魅力，《朱》勢將像它的名字般大紅大紫。

NekoNeko Soft

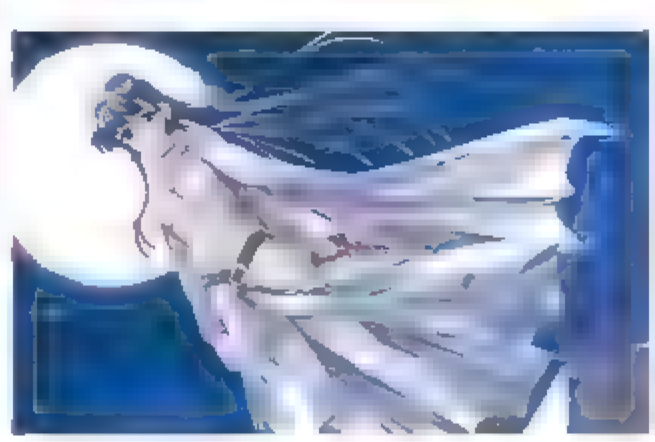
作業系統：J win98 Me 2000 XP
價格：￥8800　區分：18禁

http://www.din.or.jp/~nekoneko/



解讀故事的關鍵之鑰

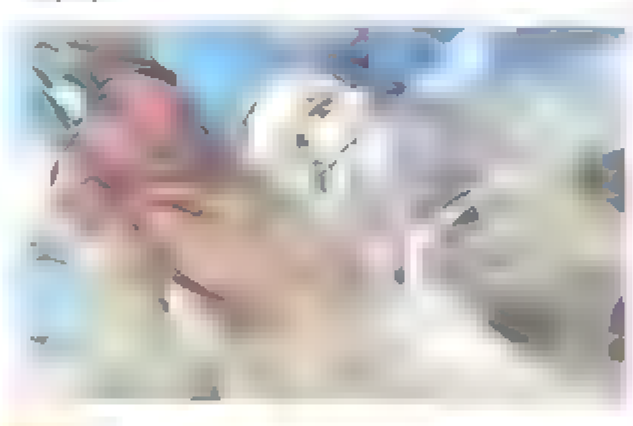
大約是在1000年前，以荒涼的沙漠為舞台，有種超越我們當今智慧所能及的存在，也是一段藉由奇妙的「羈絆」所導引人們命運交織的故事。然而要了解這部故事，就不能不先清楚它的設定--露塔，被這樣呼喚的人(或者是一族)是可以超越時空限制，在各地擁有服從眷屬的某種權力者。其超越時代的力量授予了各地的「眷」，雖傳說是不老不死，然事實上卻無人知曉。眷屬從露塔領受了特殊能力，而那個能力的代價是他所該履行的義務。守護者則是保護眷屬的人，與眷屬不同的是他為了得到特殊能力，必須要以失去東西為代價，才能與眷屬一樣。至於水鏡之者，是以傳達訊息為義務的眷屬，和攻擊型的眷屬不同的是，他們並沒有守護者。《朱》所描述的，就是在這種奇特的世界觀下，四段獨立卻又交錯的傳奇故事……





第一章

女主角雅拉蜜絲是個露塔眷屬，在小時候被授與了特殊的力量。主角卡丹則是雅拉蜜絲的守護者，依自己的意志選擇了守護者的道路，以保護雅拉蜜絲為自己的存在價值。然身為露塔眷屬，雅拉蜜絲被賦予的是抹消記憶的力量，雖然她自己認為這是種悲傷的行為，但是身為守護者的卡丹，卻一再認定這是眷屬的義務。就這樣二人不斷與各式各樣的人相遇，也開始對這樣行為的自己產生疑問……



第二章

性格開朗健康的女主角啾啾與塔沙是幼時玩伴的關係，雖然有時塔沙會為了一些小事與啾啾爭吵，但基本上還是個看不下麻煩事的熱血個性。現在不斷在沙漠旅行的二人，為了過活所以做著盜賊的工作，還好有活潑的啾啾陪伴，就這樣幸福的度過每一天。因為如此老是得不到一個安居之地，所以二人不知不覺中希望能有個安居度日之地……





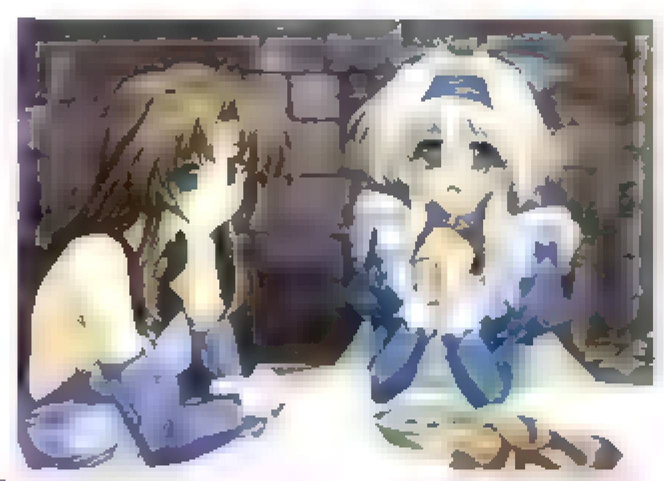
第三章

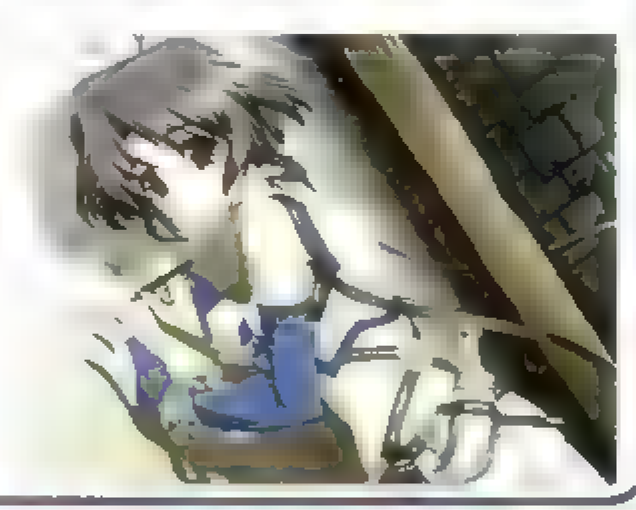
芙蕾是鎮上唯一的醫師，大家也都是仰賴著她，雖然她無論對誰都溫[illegible]的堅強意志。因為那放不下的性格救了來自西方的旅行魔女，從此就照顧著他。另一方面魔女為了報答她的救命之恩，開始幫助她的工作。因為他寡言果斷，想說的事會[illegible]漸漸發現出來的性[illegible]魔女發現了芙蕾[illegible]隱藏的某樣東西具有危險……

到底是紅色好還是藍色讚?

《朱》是貓貓軟體(NekoNeko Soft)在繼《white》、《銀色》、《水色》等之後，以色系為命名的第四作，同時因為拜《水色》一作大賣之故，讓《朱》在甫一發表之後，就受到來自各方玩家的關注。先來說說這個「朱」的含義吧，雖然本詩人也姓朱(別鬧了)，但在此所指的是紅色之意(所以唸Aka)，而在遊戲之內所指的，是為了作為家督的証據，在身上會有某種朱紅色的記號。

在題材上，本作不同於古裝的《銀色》以哀傷的劇情為背景，也不像是《水色》以鮮明的戀愛故事賺人熱淚，這次一舉將舞台移至沙漠的夢幻國度，並架構於設定嚴謹的恢宏世界觀上。表現手法上這次採用了比較偏向視覺小說的形式，全篇劃分成四章，各章節以獨立故事進行。或許是由於期待過高，本詩人在將這部作品劇情快速地瀏覽過一輪之後，竟是難掩心中失落之感，原先期待能有《水色》般的高水準劇本演出，這點自然是落空了；而在圖形的質與量上，也顯然還追不上兩年前的作品。











長達二年的等待值得嗎?



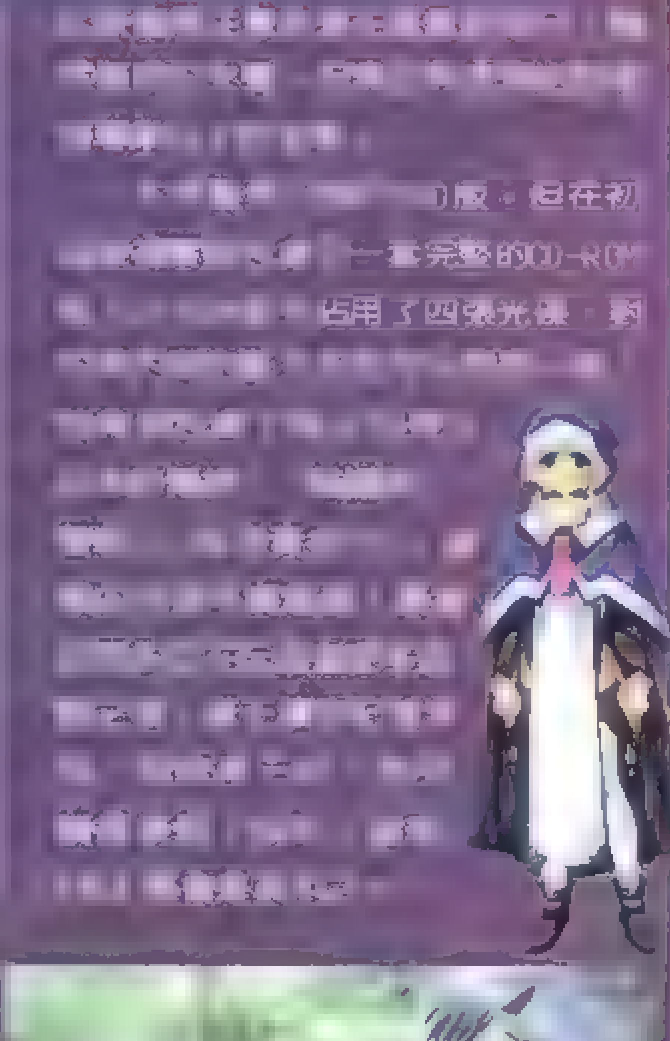
[illegible] 的大賣 [illegible]

[illegible]

待到最後 [illegible]

片頭的幾段動畫堪稱相當精采，[illegible]

[illegible]



[illegible] 版，但在初 [illegible] 一套完整的CD-ROM [illegible] 占用了四張光碟，對 [illegible]





仙境物價大調查

仙境的物價一直以來都是不斷波動的，由於第一分流與第二分流的人數較多，兩者物價較為接近下表所示，而第三分流由於人數較少，相對地物價也較為便宜，一般來說約為第一、二分流物價的80%～90%，越便宜的東西價格則越為接近



卡片

帽子&頭盔類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

武器類

[illegible]	[illegible]
大嘴鳥蛋卡	8萬～15萬
[illegible]	[illegible]
青蛇卡	20萬～30萬
吸血蝙蝠卡	2萬～5萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
漂浮蟲卡	15萬～1[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
茲諾克卡	15萬～25萬
黃蛇卡	30萬～4[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

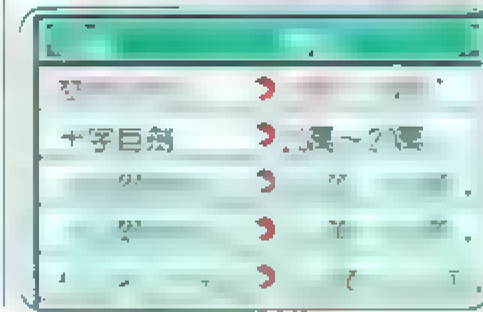
披肩類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
傀儡娃娃卡	[illegible]萬～120萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

武器類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
摩奈特地龍	100萬～150萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

武器



雙手劍

[illegible]	[illegible]
十字巨劍	[illegible]萬～2[illegible]萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



盾類

[illegible]蟲卡	[illegible]
[illegible]卡	12萬～17萬
突變蛙卡	40萬～50萬
殭屍卡	30萬～40萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

鎧類

[illegible]	[illegible]
大嘴鳥卡	[illegible]萬～4萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
巫婆卡	[illegible]80萬～[illegible]萬
天使波利卡	6[illegible]0萬～1000萬
幽靈波利卡	800萬～2億
獸人酋長卡	800萬～1億

單手劍

[illegible]	[illegible]
獸人刀	100萬～120萬
人魚之劍	500萬～[illegible]00萬

杖

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

靴類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

配件類

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
邪骸海盜卡	100萬～120萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



短劍

[illegible]	[illegible]
-8雙刃短劍 3	30萬~35萬
[illegible]	[illegible]
爆短劍 闇靈	500萬~650萬
砂塵短劍	500萬~800萬
妖短劍 [illegible]	600~700萬

弓箭

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

拳刃

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	40萬~45萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

防具

披肩

[illegible]	[illegible]
抗魔斗蓬	10萬~[illegible]萬
[illegible]	[illegible]

盾

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

錘

信仰之槌	[illegible]
[illegible]	[illegible]

書籍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
智慧百科	[illegible]

鎧

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

靴

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

矛槍

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

斧

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

配件

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
智力耳環	[illegible]
皮帶	45萬~55萬
彈射手套	550~650萬

頭飾

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
髮箍	300萬~400萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

頭飾

名稱	價格
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
普隆德拉帽	30萬~40萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
精靈之帽	5萬~6萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

道具

道具

天崩之[illegible]	[illegible]萬~500萬
[illegible]	[illegible]
鐵	[illegible]~3500
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

插卡&製作屬性

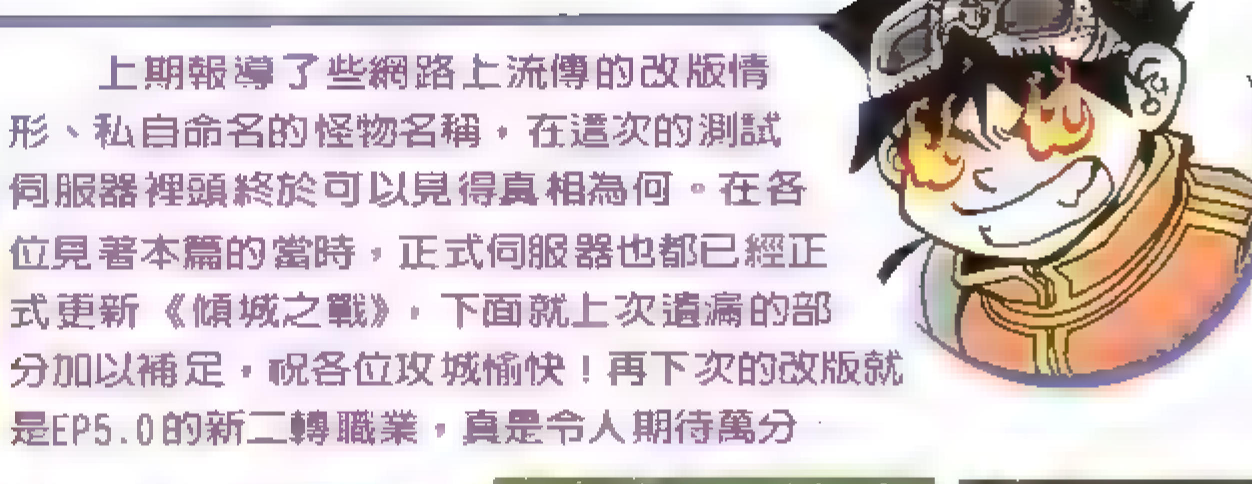
裝備

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
二級強悍屬性武士刀	35萬~45萬
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
屬性十字巨劍	[illegible]
屬性雙刃長戟	250萬~300萬
屬性騎士長矛	[illegible]

※物品種類未臻完善，調查中。以下價格均為一般流通價，實際價錢還是以遊戲中露店的價格為主，價格會時時更新，此地的估價範圍保守，實際遊戲中的價格會較為便宜。現在也正面臨改版期間，物價的波動也會隨著各種消息而變動，請多注意。

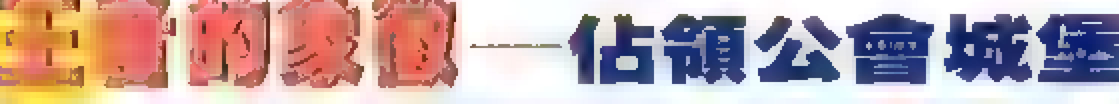
本次參考伺服器為Loki-1，參考時間7月12~14日



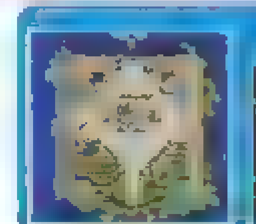


上期報導了些網路上流傳的改版情形、私自命名的怪物名稱，在這次的測試伺服器裡頭終於可以見得真相為何。在各位見著本篇的當時，正式伺服器也都已經正式更新《傾城之戰》，下面就上次遺漏的部分加以補足，祝各位攻城愉快！再下次的改版就是EP5.0的新二轉職業，真是令人期待萬分。

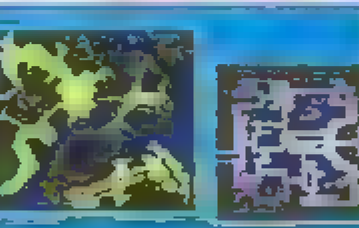


















正式公會承認

從盧恩-米德加爾茲王國那裡，正式得到公會的承認，得到正式公會承認的公會組合員們，攻擊秘密基地時可以破壞華麗金屬。





被動 | 所有公會會員



和卡普拉訂契約

和在艾爾帕蘭的卡普拉本店訂契約，訂完契約的話，在秘密基地裡可以雇用公會專用的卡普拉職員。



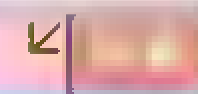
被動 | 公會



研究監護人

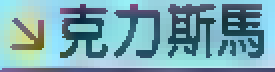
對監護人做技術上的研究，透過這研究可以設置監護人來保護秘密基地。





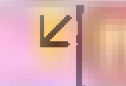


被動 | 公會



克力斯馬

公會主人會擁有克力斯馬(魅力)，當主人擁有克力斯馬攻城時，會提高周圍組合員的命中率和迴避率。



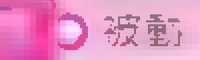


被動 | 公會會長



擴充組合體制

擴充公會的組合體制，透過組合體制的擴充，可增加公會最大人數上的限制。

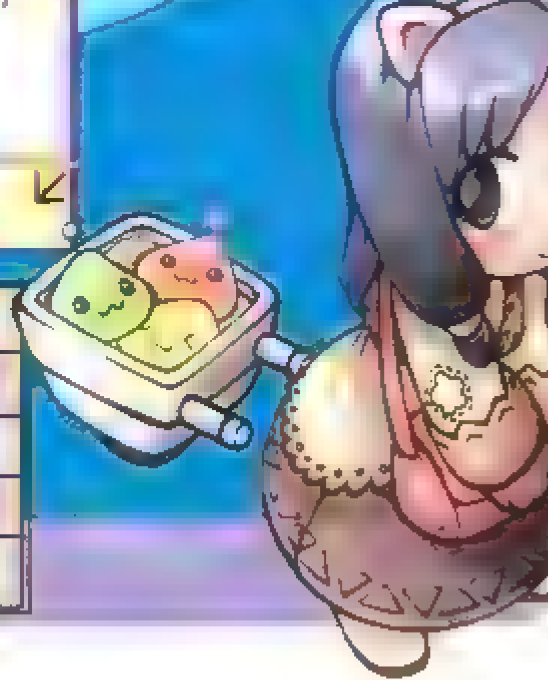




被動 | 公會

[Level 1]：+2人	[Level 6]：+14人
[Level 2]：+4人	[Level 7]：+16人
[Level 3]：+6人	[Level 8]：+18人
[Level 4]：+10人	[Level 9]：+20人
[Level 5]：+12人	[Level 10]：+22人





公會基地特點

投資公會商業發展度

發展度提高的話，將有機會在公會的秘密倉庫裡放進更多的物品，所以如果想要得到更多的收穫，這是個必備的要素。由於商業發展度一天只能夠投資一次的關係，如果想要把發展度提高到最高的話，需要相當多的時間，另外基地的發展度也會因為被其他的公會佔領而下降一定程度的數值。

公會防禦度的投資

投資公會的防禦度而讓公會更加穩固，由於防禦度直接影響華麗金屬的耐久度，所以不應該吝嗇於這項的投資，公會防禦度與發展度一樣，一天只能投資一次。

私設倉庫職員雇用/解雇

雇用公會專用的卡普拉，能夠免費讓玩家利用倉庫，如果給予金幣的話將會幫玩家做傳送的動作。雇用時，玩家可以選擇喜歡的卡普拉樣式，也可以幫卡普拉命名，這項技能要有公會技能中的「和卡普拉訂契約」才可以利用。

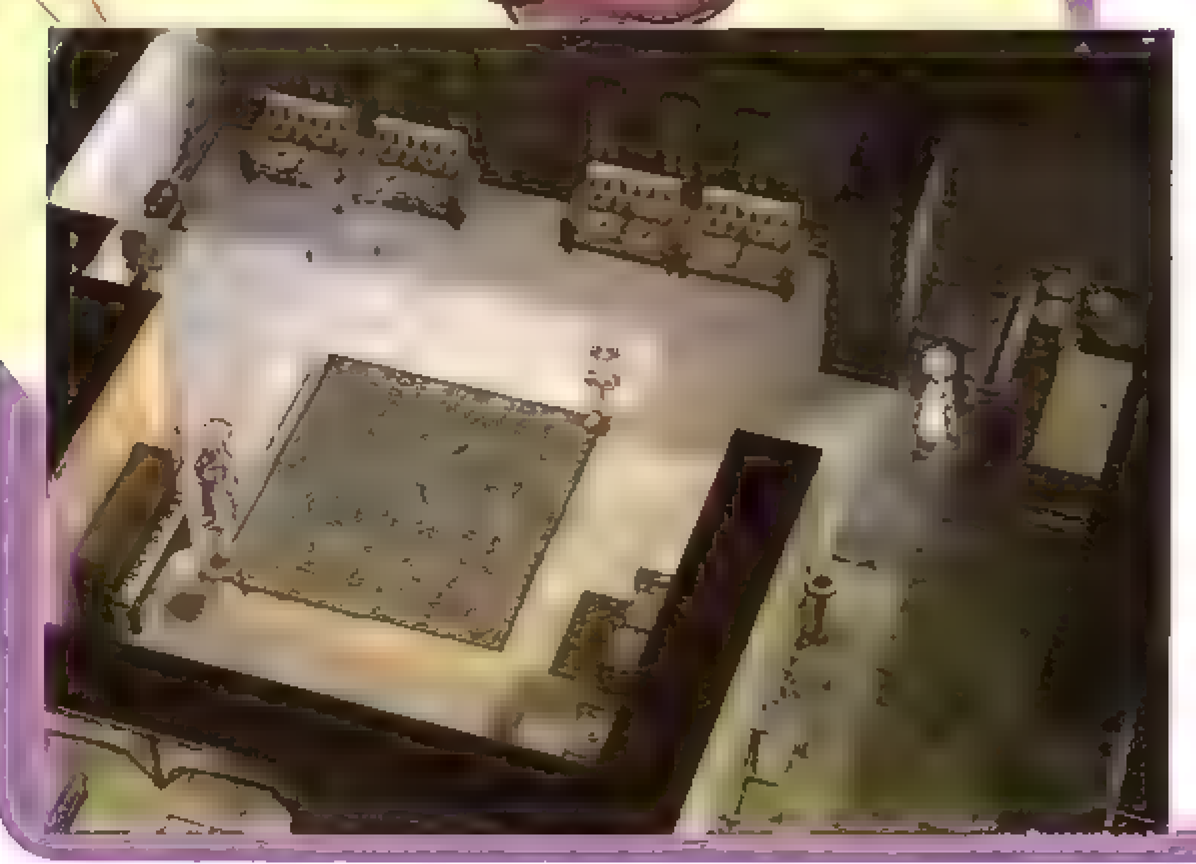
監護人的設置/修理

監護人會攻擊除了公會成員以外的所有人，監護人死的時候也能夠通過管理人得到復活，這項技能必須要有公會技能中的「研究監護人」才可以利用。

往公會的秘密倉庫移動

公會的秘密倉庫是存放公會的收集物品的隱藏空間，只有公會的主人能夠自由出入這個地方，這個地方會隨著公會的發展度，一天出現一次可以收集更多物品的寶箱，而這個寶箱裡出現的東西是別的地方絕對無法尋獲的稀有珍貴的東西，透過這個秘密倉庫，可以輕鬆打理公會的家計

公會可以聘



攻城戰的規則說明

必須清理全部魔物

在秘密基地還沒有任何主人時，基地裡內會有一群強力的魔物棲息著，所以玩家們必須要將這些魔物全部清除，並且把華麗金屬破壞以後才能夠成功地佔據基地，這是當作要成為基地的主人所進行的試驗。



守在公會城堡房間中boss級的怪物，有著絕對要阻擋玩家們前進的決心

破壞華麗金屬取得秘密基地

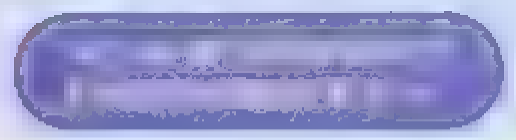
攻城戰的勝利條件取決於是否能夠破壞位於公會秘密基地內部深處的華麗金屬，華麗金屬只會在能夠進行攻城戰的時間裡出現，且能夠透過公會基地技能之一的公會防禦投資來加強耐久度的防禦持久性。

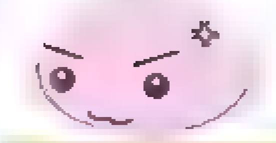


平時難得一見的小王在這裡居然以堪稱擁擠的密度保護著公會石

攻城戰只能在限定時間裡進行

攻擊公會的基地並展開攻城戰的時間點是有所限制的，每三天可以進行攻城，而只能在20～22點裡進行攻城。







不只有城內有滿滿的怪物，城外還有弓箭手監護人伺機給玩家致命的一擊

秘密基地的監護人

透過基地的管理人NPC，可以在基地裡設置一群監護人，而最多可以設置八個，這些監護人將會成為攻城戰裡勝敗最大關鍵。監護人雖然可以用治癒術等來進行治療，不過死掉的時候就只能透過管理人NPC來進行復活。由於監護人的復活需要經過一定的時間後才會出現，所以務必要好好保護監護人。

透過公會標誌辨別隊伍

在可以進行攻城戰的區域內，玩家所屬的公會會員的頭頂上會出現該公會的標誌，讓玩家能夠輕鬆地識別敵我兩軍的不同。



在攻城戰開始時，每個角色上方將會出現自己的公會圖案，方便玩家辨識

團結才能取得勝利

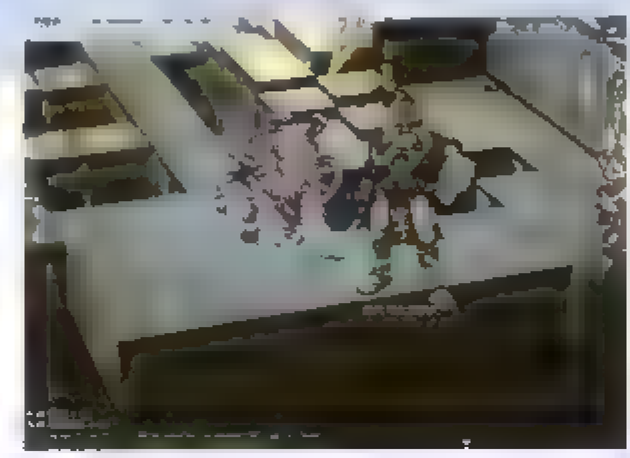
當公會的等級升級的時候，可以學到公會的技能，利用公會的技能可以把公會的人數上限提高至三十六名，在攻城戰勝利的關鍵，公會技能扮演著相當重要的角色，影響力也不小。在攻城戰的戰鬥裡並不是以公會作為單位，而是以組隊為單位的，公會成員必須要善加運用組隊的技巧，才能為公會獲得最好的戰績。

當公會成功佔領城堡後，城外的旗幟就會出現該公會的圖案

攻城戰無法使用的技能

攻城戰裡與一般情形不同，為了要讓攻城戰能進行的更順利的關係，無可避免地必須要限制一些技能的

1 在攻城戰裡不能使用霸體、憂特爾傳送。
2 在攻城戰裡不能使用瞬間移動、蒼蠅翅膀、傳送之陣，只有蝴蝶翅膀能夠使用。
3 在攻城戰裡不能使用冰刃之牆。
4 在攻城戰裡，原本在被攻擊時會往後退的技能，位置並不會被移動或往後退。
5 在攻城戰裡，矢正室是絕對不會掉下的



難得一見的凱美拉和公會專屬的監護人近照，感覺上是不是非常難纏！

魔法特效簡略

由於擔心在攻城戰裡若有著相當華麗的效果，可能會產生畫面的混亂或是Lag，所以在攻城戰裡將呈現簡略化的效果。簡略化的效果不是像「關掉效果(EFFECT)」一樣完全不再呈現效果，而是讓玩家能夠簡單明瞭地認識遊戲的效果，玩家們將能夠從攻城裡畫面Lag所帶來的惡夢中逃脫出來



可愛又多情的新區域——烏龜島

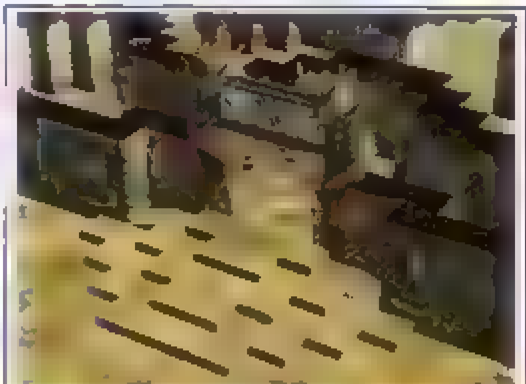
流傳於往來艾爾貝塔與依斯魯得島商船的船員之間的兩個傳說，第一種是在小島附近沉沒的海盜船裡藏著叫人難以想像的巨大寶藏，第二種則是關於烏龜島流傳下來的傳說，由於島的模樣像是一隻烏龜抬頭的樣子，而被命名為烏龜島，是個只要你搭船靠近的話，就會看到那裡被一團什麼都看不見的濃霧包圍住的島嶼。

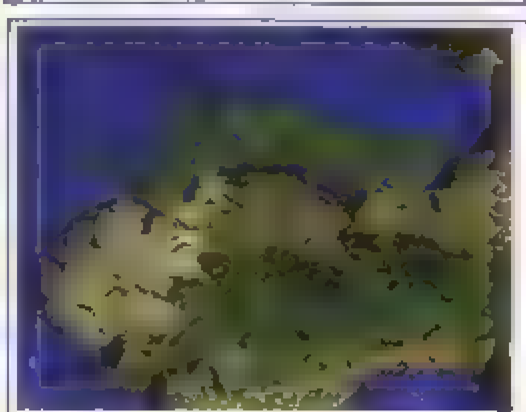
許多冒險家都不顧危險前往烏龜島進行調查，不過由於艾爾貝塔的居民們十分忌諱前往那個地方，所以知道前往烏龜島之船路的人並不多，然而有幾位抱著純粹研究目的的學者，試著尋找肯接受前往烏龜島上調查委託的冒險家，所以烏龜島神秘的面紗說不定馬上就會被摘下了。

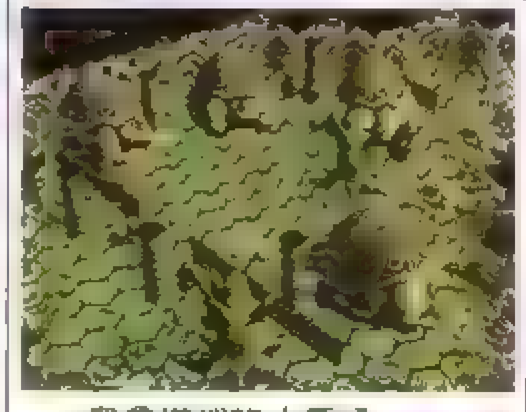
怪物身家秘密爆料

本次出現的新怪物都有一定的等級，尤其是新增的烏龜島區域生存了數種外型可愛的烏龜怪物，這些烏龜雖然各有特色，不過有一個共通的特點，就是等級都在58級以上，建議是二轉後的玩家在此冒險會比較輕鬆愉快。每種烏龜的屬性都不大相同，但是種類卻是少見的動物系，或許點高了「動物殺手」技能的獵人可以在此大展長才。另外，在數個地圖新增了數種怪物，為各種怪物的強化狀態，這也代表舊地圖的耐玩度增高了！其終以些更是MVP的分身，例如迷幻之王就是黑暗領主帶出來的小兵。

怪物名稱	等級	屬性	種族	體型	血量	攻擊力	防禦力	魔防
彈簧兔	58	無2	動物	中	9045	457~635	29	21
克民	61	無1	人型	中	7991	711~881	41	37
栗樹龜	63	無2	動物	中	8228	736~946	46	45
火焰龜	68	火2	動物	中	11020	533~787	25	17
冰凍龜	72	水2	動物	中	7761	524~768	61	34
岩石龜	70	地2	動物	中	12099	622~764	57	43
虫[illegible]龜	71	風2	動物	中	11170	597~1171	35	28
海豹寶寶	63	水2	動物	中	9114	660~939	25	33
鴉[illegible]首領	75	無3	惡魔	大	26623	558~710	27	49
鴉[illegible]男爵	75	無3	惡魔	大	41894	997~1256	65	25
海獺	59	水3	動物	中	9999	508~635	33	35
烏龜將軍	97	地2	動物	大	320700	1905~2718	50	54
刺尾蜻蜓	61	風2	昆蟲	中	8368	406~588	25	19
狂暴螞后	81	地4	昆蟲	大	38261	1130~1562	68	48
邪骸戰士長	73	不死1	不死	中	12002	711~851	25	25
狂暴惡靈	74	不死4	不死	大	29670	1066~1269	25	30
狂暴小惡魔	68	暗1	惡魔	小	22440	838~1105	30	25
狂暴克瑞米	62	風1	昆蟲	小	9232	520~647	45	30
狂暴螳螂	56	地1	昆蟲	中	9092	596~723	35	20
犬妖首領	65	風2	人型	中	12630	506~747	37	37
狂暴木乃伊	64	不死2	不死	中	28000	652~881	27	27
腐屍首領	62	不死1	不死	中	9801	643~846	37	26
哥布林首領	64	風1	人型	中	13898	518~588	48	16
狂暴綠[illegible]蟲	64	地1	昆蟲	小	9958	699~1131	47	29
狂暴[illegible]人	61	暗1	惡魔	小	8344	813~877	50	10
迷幻之王	77	不死4	惡魔	大	71470	1016~1549	64	70
狂暴蜂兵	56	風1	昆蟲	小	9038	508~655	38	43
狂暴蜘蛛	55	毒1	昆蟲	大	8189	488~626	41	28
狂暴蜈蚣	67	毒1	昆蟲	大	15585	740~871	35	30
狂暴大腳熊	58	地1	動物	大	16712	578~1086	27	31
狂暴月夜貓	76	火3	惡魔	中	44491	868~995	61	55
狂暴哥布靈	59	風2	人型	中	9745	553~685	41	28
狂暴鬼火	63	火4	無	小	9427	716~741	85	50
狂暴米諾斯	66	火2	動物	大	39994	610~816	10	25
狂暴野豬	62	地2	動物	大	14711	546~1118	10	15

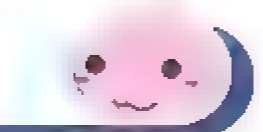

烏龜島上的建築物為東方風格，有著燈籠、龍頭之類的裝飾


龜殼的花紋在烏龜島上也是處處可見


烏龜樣式的房子非常特別



期待中的防具



新頭飾是本次更新最受期待的項目之一，早早就有人開始收購各項製作材料，希望在一開放製作時就能搶先得到可愛的新頭飾，而且這些新物品是中看更中用，更加有實用的價值，像是最受矚目的「女神項鍊」具有STR、AGI、INT、VIT各提升+3，MDEF+5的能力，除此之外還多了數種奇特的鞋子、盾牌，玩家們千萬不要錯過！

名稱						位置			說明	特徵
謊言紀錄本	3	2	0	200	100	盾牌	—	○	魔法師所使用的魔法書，因體積較大又厚實，可以足夠的當作盾牌使用。	INT+1、MDEF+2
史雷普尼爾之靴	0	10	0	20	350	鞋子	—	○	據說曾帶著奧丁隨之所做的移動以命名的鞋子，因為有較好的效果，所以每個人都想試穿	增加MHP/MSP10%，並提升SP恢復速度15%、MDEF+10
雷神腰帶	2	0	0	20	800	裝飾品	90	—	裝載在腰上，使力量會急速的上升，是種會讓你被稱為怪物的物品，是雷神拖爾專用的腰帶	STR+40
女神項鍊	1	5	0	20	150	裝飾品	95		女神菲力亞所攜帶的項鍊，製作的非常精美，付予配帶項鍊者偉大的能力，是神提供的物品。	STR、AGI、INT、VIT各提升+3；MDEF+5
卡普拉髮圈	3	3	0	20	50	頭具上方		○	卡普拉小姐們所使用的髮圈，很多小姐在從事工作時會攜帶這髮圈。	MDEF+3
破產之袋	4	0	0	20	120	頭具上方	38	○	某一位破產的商人失去所有的東西，將心情的痛苦藏於袋中，傳說裝備此頭飾的人，可以感覺到失去財產的人的心情，悲傷的心情會圍繞著你，讓你的心情低迷，不過有強烈的魔力可讓你重新站起，讓裝備者的能力急增神奇的髮圈。	INT+1、DEX+1
太陽神頭盔	4	0	0	20	120	頭具上方			象徵著太陽有巨大翅膀的獨特帽子，請不要常常在頭上之後飛歷走路。	STR+3、INT+2
包袱帽	0	0	0	20	100	頭具上方	—	○	中壯年女性們主要搬運物品時常用的東西，大部份水紋花樣佔居多為特點。	
蛋糕帽	1	0	0	20	150	頭具上方	—	○	過生日攜帶在身上到處遊走時，會受到很多人的祝福和排斥的帽子，因為是模型，會有很多人想偷過來吃一口，小心不要傷到牙齒。	
天使頭盔	5	3	0	20	160	頭具上方	—	○	有較高的防禦力，蒐集天使翅膀羽毛，貼上翅膀做成的驚人頭具，據是製作者到現在都還不知道。	AGI+1、LUK+1、MDEF+3
廚師帽	1	0	0	20	30	頭具上方	—	○	在餐廳裡隨時可以戴到的，帽子越高所代表的職責和能力越優秀，不過這消息是不可考的情報。	DEX+1
魔法師帽	1	0	0	20	30	頭具上方	—	○	是有才能的魔法師的想要的帽子，看起來怪怪的，不過帶起來很舒適，給人沉穩感覺的帽子。	INT+2、SP+150
蠟燭頭飾	0	0	0	20	15	頭具上方	—	○	熱又黏的蠟油，融化在蠟燭上，對某些特定人士會引起邪惡的想法。	
魔菇帽	3	0	0	20	90	頭具上方	—	○	有人想要成為魔菇魔物樣子的話，極力推薦的帽子，裝備之後感覺一下變成魔菇感覺吧。	
熊貓帽	3	0	0	20	80	頭具上方	—	○	長的很像熊貓的帽子，裝載的同時，好像可以發現自己正在啃食竹葉，非常可愛很受女性們的歡迎。	
礦坑安全帽	4	0	0	20	150	頭具上方		○	頭上有頭燈的安全帽，在黑暗的地方可以看的很清楚，受到撞擊也可安然無恙。	DEX+2
出遊帽子	1	0	0	20	80	頭具上方		○	出去郊遊時防止太陽光把臉曬黑所攜帶的漂亮帽子，下雨天攜帶的話可能不太方便的帽子。	
狸貓帽	3	0	0	20	90	頭具上方		○	為了想要成為狸貓的人所做成的帽子，創造者不明，不過很意外的受男性歡迎。	
燈泡髮圈	0	0	0	20	50	頭具上方	—	○	裝載之後好像看起來頭部發亮的髮圈，不過不是光頭，所以請放心。	
波利帽	2	0	0	20	70	頭具上方	—	○	依照人氣絕頂波利魔物的樣子，所做成的帽子，但材質絕對不會是不透氣的橡膠。	
十字架髮圈	1	0	0	20	25	頭具上方	—	○	上面有十字架裝飾品的髮圈，輕巧又可愛。	
水果皮帽	4	0	0	20	15	頭具上方		—	把堅固的果實切一半所做成的帽子，雖然提供堅固的防禦力，但若用鐵鎚敲打還是會破掉，所以不能精鍊。	
小惡魔帽	2	0	0	20	80	頭具上方	—	○	依照小惡魔的樣子所做成的帽子，帶起來很新鮮又可愛，不只帶的人，連看的人都會快樂的帽子。	STR+1、INT+1

仙境百問會

仙境新改版報導



名稱	防禦	魔防	插洞	[illegible]	重量	種類	限制等級	可精練
[illegible]蛋殼帽	4	0	0	20	40	頭具上方	-	-
說明	不知道用什麼蛋所做成的花花綠綠的蛋殼帽，比想像中還大，不管頭多大的人都可以安心快樂的裝備，但若用鐵鎚敲打還是會破掉，所以不能精練。							
紅唇	0	0	0	20	10	頭具中間	-	-
說明	看起來小巧玲瓏，想要在戀人面前看起來可愛的話可以裝備，對美少男或是美少女是必備的物品。							
愛心髮夾	0	0	0	20	10	頭具上方		○
說明	代表愛的心型標示，把它做成很可愛的髮夾，讓裝備[illegible]							
丸子頭飾	0	0	0	20	15	頭具上方		○
說明	在古代某一位女性鬥家所裝備過的，有相當高的知名度，那女人用腳踢的攻擊力，曾經讓所有人都為她著迷。							
歌劇之魂假面	1	0	0	20	20	頭具中間	-	-
說明	據說是某一個故事中不幸的主角所帶過的假面，仔細觀看的話，這主角的悲傷好像會傳送到你身上。							
魔術師帽	3	0	0	20	50	頭具上方		○
特徵	DEX+1、AGI+1、SP+50							
說明	好像把手放在裡面，馬上就有兔子跳出來的魔術師帽，非常堅固，不會輕易的被破壞掉。							
妖道帽	5	0	0	20	30	頭具上方		○
說明	是魔物妖道所帶的帽子，重點是前面有一部份撕成一半的符，此帽相當堅固，並且撕掉的符，也減少了視線的阻擋。							
時尚太陽眼鏡	0	0	0	20	10	頭具上方		○
說明	有相當輕巧的設計，可集中視覺效果以外，可發揮想像能力的太陽眼睛，裝備時看起來非常時髦。							
上弦月髮夾	0	0	0	20	10	頭具上方	-	○
說明	依據上弦月的樣子所做成的髮夾，好像看起來正朝著滿月的方向奔去，讓看到的人有種希望感。							
條紋髮帶	1	0	0	20	15	頭具上方	-	○
說明	樸素的條紋並帶有新鮮感的髮帶。							
神秘的水果皮帽	5	0	0	20	30	頭具上方	-	○
說明	用神秘的水果切一半，把裡面挖掉可帶在頭上的東西，以水果來說是具有不可思議的硬度了，不過這就是神秘水果的關係。							
紫色髮帶	1	0	0	20	15	頭具上方	-	○
說明	類似紫色的髮帶，非常可愛的樣子，特別吸引人擁有。							
人面獅身帽	5	0	0	20	300	頭具上方	-	
特徵	STR+2							
說明	在某一個古老的國家，可以看到這帽子，象徵著最高的力量太陽，比想像中還要堅固							

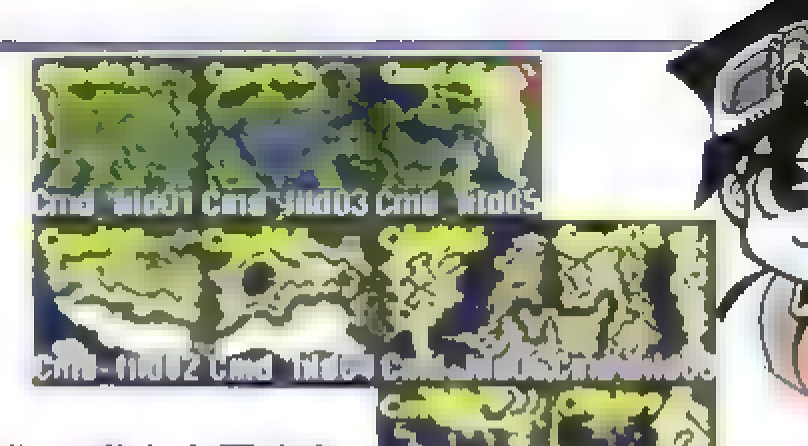
期待中的新武器

這些新增武器有許多是經過韓國玩家們投稿希望增加的新種類，所以可以看見許多有趣的點子出現。例如高爾夫球桿就是因為許多玩家們覺得拿這個東西打人會滿痛的，可以當作一種很有力的武器，也就誕生了這種前所未有的有趣鈍器。

名稱	攻擊力	範圍	插洞	重量	武器等級	限制等級
[illegible]魂之劍	115	1	0	250	3	74
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]					
生角刀	75	1	0	140	3	48
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]					
金蠍短劍	64	1	0	120	3	40
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]					
巨毒短劍	64	1	0	80	3	65
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]					
皇家短劍	84	1	0	40	4	71
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]					
血腥戰斧	145	1	0	420	3	76
特徵	DEX+2、LUK+2					
說明	[illegible]					

名稱	攻擊力	範圍	插洞	重量	武器等級	限制等級
獅戟	160	3	0	380	3	71
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]可以多樣性攻擊的全方位武器。					
高爾夫球桿	155	1	0	300	3	78
說明	[illegible]					
雷神之鎚	250	1	0	600	4	98
特徵	[illegible]R+15，HASTE無法攻擊(HASTE未開放)					
說明	[illegible]使用過的巨大鐵鎚不管往那裡丟，到最後還是飛回手上的[illegible]，能用著雷霆攻打敵人。					
貓手	115	1	0	250	3	55
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]					
靈魂之杖	25	1	0	140	3	73
特徵	[illegible]					
說明	[illegible]，不過可受魔力增加強力效果的優秀杖。					
大巫師之杖	120	1	0	240	3	90
特徵	[illegible]					
說明	據說是一位偉大的魔法師製作而成的杖，所持有的能力，近似惡魔的力量					





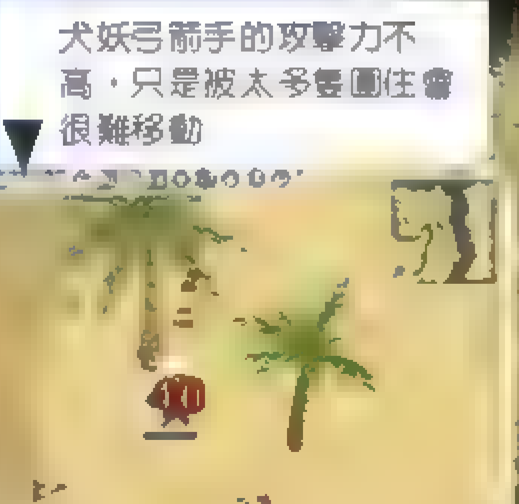


《仙境傳說》在6月2日進行了夢幻之島的改版動作，這也多了許多新地圖，玩家們是否都已經前去探險了呢？不過，還是要記得看我們的新地圖報導，詳細了解怪物實力，讓你知己知彼、百戰百勝！

要塞都市－山特樂曼 東 (Cmd08)

要進入新地圖區域的話，必須先在夢城下方地圖 Mo12 左上方瞭望點處與「山特樂曼 要塞基地」說話，才能進入新的區域，也就是Cmd08地圖。

這個地圖擁有大量的泥人、頂射毒布蕾和其他怪，最麻煩的就是攻速極快的黑蛇，一旦被牠盯上，想逃開都難。之外，另一個強勁的新怪--獅鷲獸也是出現在此，看來，要有一定的等級才能在此生存。此地雖然危險，但是攻擊力媲美MVP的獅鷲獸擁有眾多高價寶物，相信一定會吸引許多高等玩家們在此守候，建議60級以上的高等玩家組隊來此。



犬妖弓箭手的攻擊力不高，只是被太多隻圍住會很難移動



一出傳點就有數量龐大的歡迎隊伍在這，真想用巫師的大範圍魔法一次清乾淨



在夢城下方的地圖左上角與這位山特樂曼 要塞基地說話，就可以傳送進入克魔島區域

本區怪物



黑蛇	攻擊＞主動
exp/jexp	1815/903
等級	43
HP	4440
體型	中
屬性	毒
種族	動物
攻擊力	258
卡片位置	武器
卡片效果	武器25%機率會發動二刀連擊

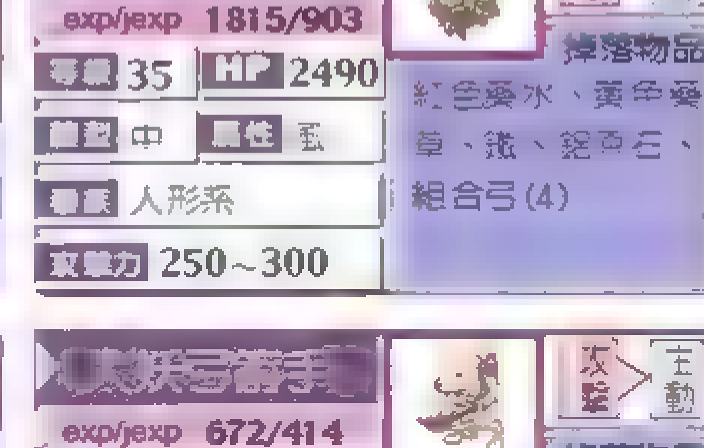




泥人	攻擊＞主動
exp/jexp	708/436
等級	34
HP	2993
體型	中
屬性	地
種族	無
攻擊力	200~250
卡片位置	鎧甲
卡片效果	使盔甲轉變為地屬性



[illegible]皮利	攻擊＞被動
exp/jexp	4/3
等級	3
HP	55
體型	小
屬性	火
種族	植物
攻擊力	10
卡片位置	武器
卡片效果	DEX+1



噴射毒布蕾	攻擊＞主動
exp/jexp	1815/903
等級	35
HP	2490
體型	中
屬性	毒
種族	人形系
攻擊力	250~300
掉落物品	紅色藥水、黃色藥草、鐵、鋁原石、組合弓(4)

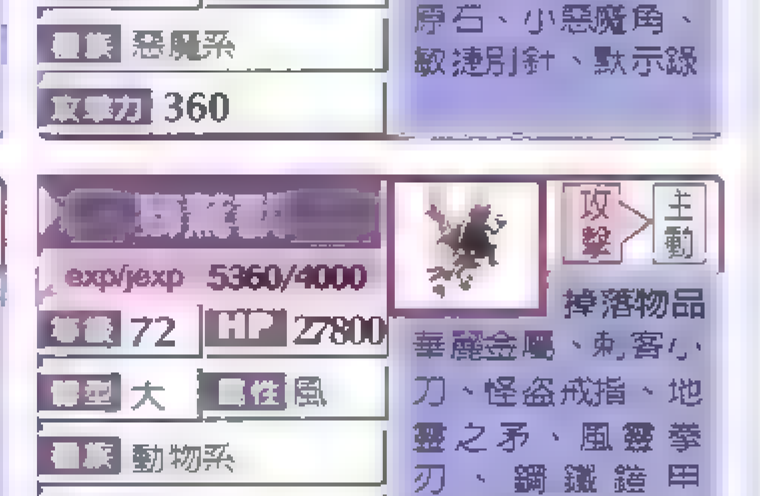
蝙蝠弓箭手	攻擊＞主動
exp/jexp	1500/1500
等級	48
HP	3950
體型	中
屬性	風
種族	惡魔系
攻擊力	360
掉落物品	寧靜箭矢、弩勒空結晶、神之手、鋁原石、小惡魔角、敏捷別針、默示錄



毒木靈弓箭手	攻擊＞主動
exp/jexp	419/258
等級	28
HP	2457
體型	小
屬性	毒
種族	人形系
攻擊力	132
掉落物品	[illegible]



犬妖弓箭手	攻擊＞主動
exp/jexp	672/414
等級	35
HP	2560
體型	小
屬性	火
種族	人形系
攻擊力	185
掉落物品	犬妖毛、弩勒空結晶、毒箭矢、鋼鐵、盜賊之弓、圓盾



獅鷲獸	攻擊＞主動
exp/jexp	5360/4000
等級	72
HP	27800
體型	大
屬性	風
種族	動物系
攻擊力	1275
掉落物品	華麗金屬、刺客小刀、怪盜戒指、地靈之矛、風靈拳刃、鋼鐵鎧甲(1)、獅鷲獸指甲

要塞都市－[illegible] 南(Cmd09)

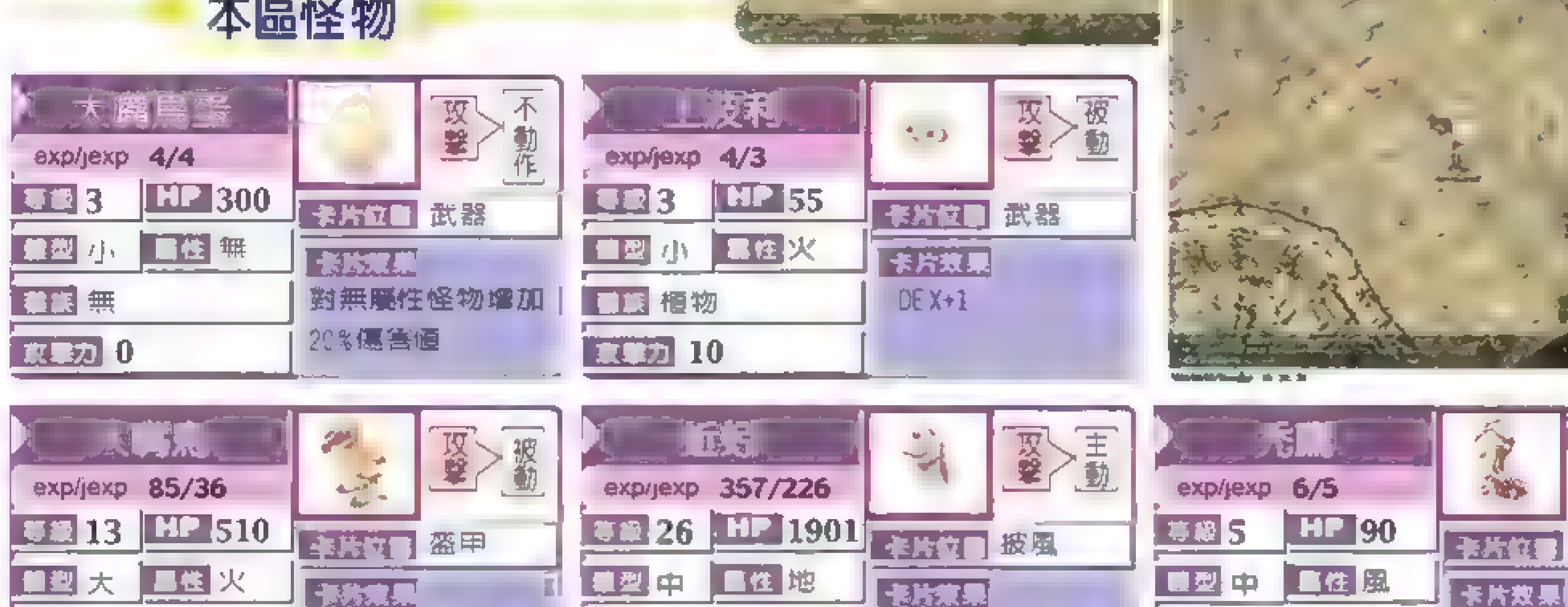
危險性較低的地圖，建議等級不高的玩家可以從這裡進入克魔島區域，只要從Mo18地圖左邊紅點直接進入即可。此地大部分的怪物都不是主動攻擊，少數2種會主動攻擊的是犬妖弓箭手和哥布靈弓箭手，都是遠距離攻擊的人型系魔物，如果與默契足夠的服事組隊，小心翼翼的設下光之障壁，搭配對人型魔物增加傷害的海葵卡武器，或許這裡將會是組小隊伍衝2轉的好地方。不過，由於光障在改版過後變成無法在3格內重複設置，所以必須抓準時間，光障消失之後馬上補充，相信默契良好的2人小隊也有可能在這裡快速的升級喔！如果在蜘蛛區人潮洶湧的時候，法師們也可以考慮轉移陣地，這裡的人數就少多了，不過要考慮如何應付偶爾出現的弓箭手了。



◀ 目前新地圖仍然是人煙稀少，想要找蚯蚓練功的法師可以考慮來此

▼ 服事的光之障壁是對付弓箭手的好方法

本區怪物



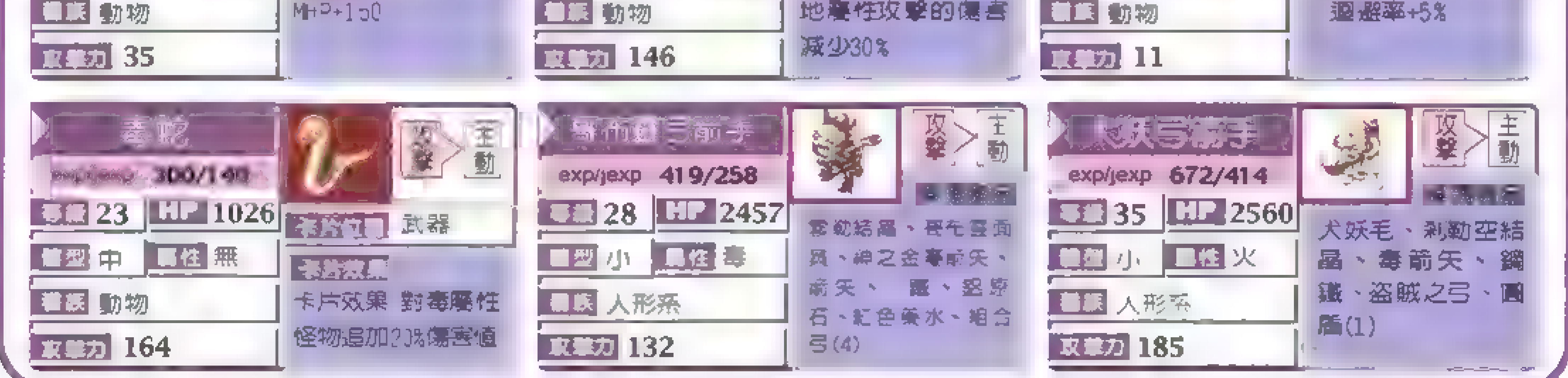
大嘴鳥蛋	攻擊 > 不動作
exp/jexp	4/4
等級	3
HP	300
體型	小
屬性	無
種族	無
攻擊力	0
卡片位置	武器
卡片效果	對無屬性怪物增加20%傷害值

土波利	攻擊 > 被動
exp/jexp	4/3
等級	3
HP	55
體型	小
屬性	火
種族	植物
攻擊力	10
卡片位置	武器
卡片效果	DEX+1

大嘴鳥	攻擊 > 被動
exp/jexp	85/36
等級	13
HP	510
體型	大
屬性	火
種族	動物
攻擊力	35
卡片位置	盔甲
卡片效果	MHP+100

[illegible]	攻擊 > 主動
exp/jexp	357/226
等級	26
HP	1901
體型	中
屬性	地
種族	動物
攻擊力	146
卡片位置	披風
卡片效果	地屬性攻擊的傷害減少30%

禿鷹	攻擊 > 主動
exp/jexp	6/5
等級	5
HP	90
體型	中
屬性	風
種族	動物
攻擊力	11
卡片位置	披風
卡片效果	迴避率+5%



毒蛇	攻擊 > 主動
exp/jexp	300/140
等級	23
HP	1026
體型	中
屬性	無
種族	動物
攻擊力	164
卡片位置	武器
卡片效果	卡片效果 對毒屬性怪物追加20%傷害值

哥布靈弓箭手	攻擊 > 主動
exp/jexp	419/258
等級	28
HP	2457
體型	小
屬性	毒
種族	人形系
攻擊力	132
掉落物品	[illegible]結晶、長毛靈面具、神之金屬箭矢、箭矢、[illegible]、[illegible]石、紅色藥水、組合弓(4)

犬妖弓箭手	攻擊 > 主動
exp/jexp	672/414
等級	35
HP	2560
體型	小
屬性	火
種族	人形系
攻擊力	185
掉落物品	犬妖毛、剎勁空結晶、毒箭矢、鋼鐵、盜賊之弓、圓盾(1)



▶ 非常有特色的小涼亭，耶！我的秘密基地

與鐘塔3樓的卡怪點相似的地形，不過，這裡居然有著七層樓梯！



▲ 在城外的防具商人還真是少見

發樂斯－燈塔島 (Cmd07)

美美的卡普拉姊姊在這裡也有喔

氣氛非常輕鬆的地圖，怪物等級都不高，唯一主動攻擊的怪物只有奈古烏。海星和蛤蜊是克魔島的特產，等級不高，來到這裡玩家們可以放鬆心情，好好享受此地沙灘的景色。另外最特殊的是這裡還有防具商人和卡普拉等NPC，懶得走路回城或是想要提領物品都非常方便喔！在最下方的海岸停靠著一艘船，可以將玩家傳送到艾爾貝塔或依斯魯得島，只要跟船員談話即可前往。



[illegible]			
exp/jexp 66/44		攻擊>被動	
等級 15	HP 920	掉落物品	
體型 小	屬性 水	蛤蜊外殼、石頭、蛤蜊肉、黃玉碎片、沙子、鋁原石	
種族 魚貝			
攻擊力 42			

[illegible]			
exp/jexp 122/72		攻擊>反制	
等級 18	HP 1372	掉落物品	
體型 小	屬性 水	[illegible]勒空結晶、單細胞、黃色藥草、珊瑚	
種族 魚貝			
攻擊力 64			

本區怪物



[illegible]波利			
exp/jexp 4/3		攻擊>被動	
等級 3	HP 55	卡片位置	武器
體型 小	屬性 火	卡片效果	
種族 植物		DEX+1	
攻擊力 10			

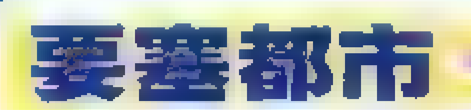


[illegible]			
exp/jexp 148/82		攻擊>被動	
等級 20	HP 2451	掉落物品	
體型 小	屬性 水	螃蟹外殼、螃蟹的腳、鉗子、石、鋁原石	
種族 魚貝			
攻擊力 42			





[illegible]			
exp/jexp 198/127		攻擊>主動	
等級 21	HP 1020	掉落物品	
體型 小	屬性 風	羽毛、風靈原石、鋁原石、紅色藥水、銹鐵	
種族 動物系			
攻擊力 140			



要塞都市－[illegible] 西 (Cmd06)

與「要塞都市　山特樂曼(南)」(Cmd09)號地圖的怪物相似，不過多了一個攻擊力大大增加的蝙蝠弓箭手，雖然他打人又痛又準，不過卻有可能會掉敏捷別針，再加上不錯的經驗值，吸引了難練的祭司在此處出現，在沒有近距離攻擊的怪物情形下，可以安心利用此次改版的新技能--神聖之光，躲在光陣中安心的天怒再攻擊，如此一來，組不到隊伍的祭司們又多了一項謀生的新方式了！由於此地的怪物數量不少，這張地圖安全休息地是在中間連接兩地的大橋，如果想要喘口氣的話可以在此休息。



本區怪物



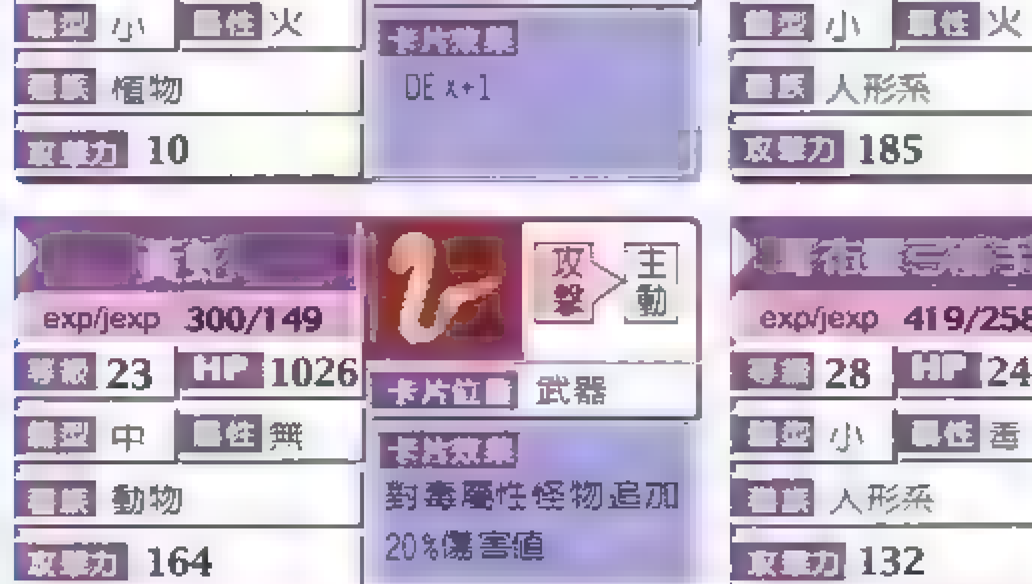
[illegible]波利			
exp/jexp 4/3		攻擊>被動	
等級 3	HP 55	卡片位置	武器
體型 小	屬性 火	卡片效果	
種族 植物		DEX+1	
攻擊力 10			



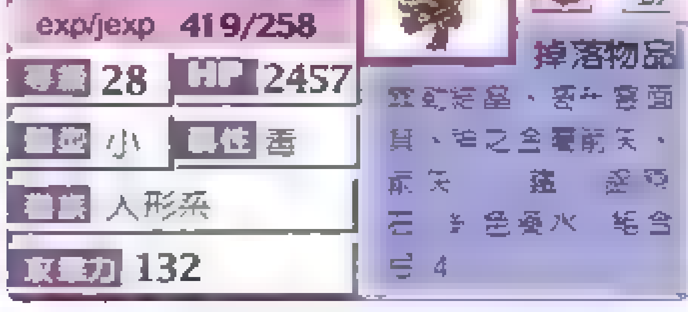
大妖弓箭手			
exp/jexp 672/414		攻擊>主動	
等級 35	HP 2560	掉落物品	
體型 小	屬性 火	大妖毛、[illegible]勒空結晶、毒箭矢、鋼鐵、盜賊之弓、圓盾(1)	
種族 人形系			
攻擊力 185			



[illegible]			
exp/jexp 1815/903		攻擊>主動	
等級 35	HP 2490	掉落物品	
體型 中	屬性 風	紅色藥水、黃色藥草、鐵、鋁原石、組合弓(4)	
種族 人形系			
攻擊力 250~300			



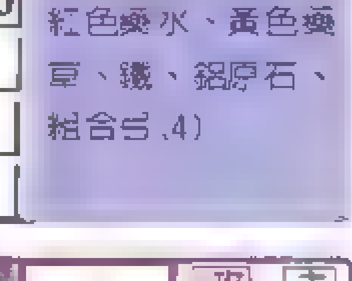
[illegible]			
exp/jexp 300/149		攻擊>主動	
等級 23	HP 1026	卡片位置	武器
體型 中	屬性 無	卡片效果	
種族 動物		對毒屬性怪物追加20%傷害值	
攻擊力 164			

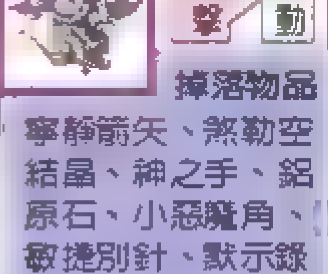


[illegible]			
exp/jexp 419/258		攻擊>主動	
等級 28	HP 2457	掉落物品	
體型 小	屬性 毒	[illegible]	
種族 人形系			
攻擊力 132			









蝙蝠弓箭手			
exp/jexp 1500/1500		攻擊>主動	
等級 48	HP 3950	掉落物品	
體型 中	屬性 風	寧靜箭矢、熱勒空結晶、神之手、鋁原石、小惡魔角、敏捷別針、默示錄	
種族 惡魔系			
攻擊力 360			

巴不莫卡森林邊界（Cmd05）

也是由兩座島組成的地圖，是森林與沙漠交界之處，基本上也是屬於安全區域，只有右邊沙漠部分會出現主動攻擊的沙漠之狼。此地的傘蜥數量應該是所有地圖中最多的，它的卡片是許多巫師與祭司眼中的夢幻裝備，可以在牆邊使用「偽裝」技能，之後可以沿著牆逃走，應付不了麻煩情況的時候可以藉此逃到安全區域。而狂暴野貓會掉許多女生喜愛的大蝴蝶結，這下子就可以不必再憑運氣蕙堵少見的蛙王。不過，狂暴野貓的等級不低，需要等級50左右的人才堪可對付，想要打好寶的人可以到此碰碰運氣。



▲與礦坑附近的景色相似，也有廢棄的鐵軌

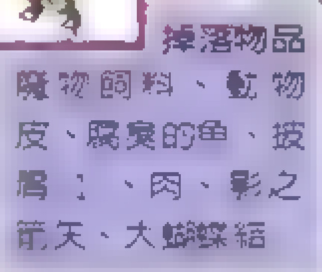


傘蜥的卡片在目前的市場上仍有一定的價位



這個地區雖然堪稱安全，不過在右半部的沙漠區域有著主動攻擊的沙漠之狼







▲狂暴野貓是少數中高等怪中非主動的，會撿拾掉落物，一旦展開反擊，攻擊力可是不容小看的

本區怪物



[illegible]	攻擊 > 被動
exp/jexp	20/16
等級	9
HP	160
體型	小
屬性	火
種族	動物
攻擊力	30
卡片位置	盔甲
卡片效果	INT+1

[illegible]	攻擊 > 主動
exp/jexp	1012/626
等級	38
HP	2980
體型	小
屬性	風
種族	動物系
攻擊力	360
掉落物品	魔物飼料、動物皮、腐臭的魚、披肩、肉、影之箭矢、大蝴蝶結

[illegible]	攻擊 > 反擊
exp/jexp	481/290
等級	30
HP	1806
體型	中
屬性	火
種族	動物系
攻擊力	210
卡片位置	披風
卡片效果	可使用刺客技能「偽裝」



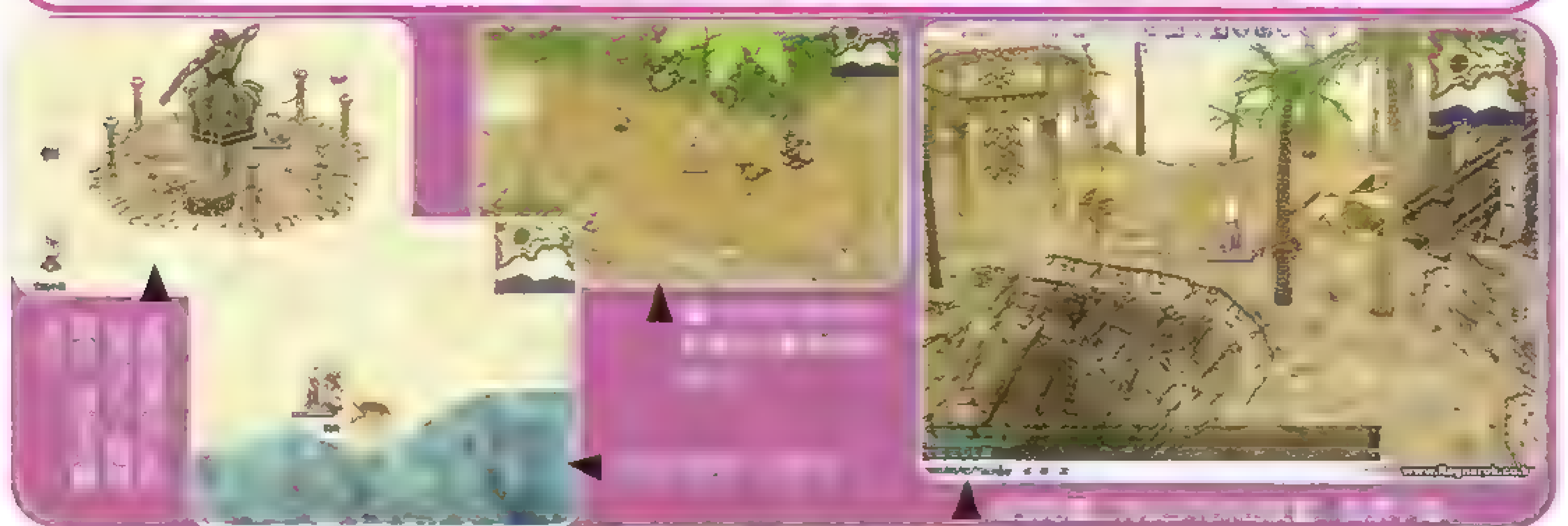
[illegible]	攻擊 > 主動
exp/jexp	300/149
等級	23
HP	1026
體型	中
屬性	無
種族	動物
攻擊力	164
卡片位置	武器
卡片效果	卡片效果 對毒屬性怪物追加20%傷害值



[illegible]	攻擊 > 主動
exp/jexp	1379/866
等級	42
HP	2980
體型	中
屬性	無
種族	動物系
攻擊力	360
掉落物品	古代犯人服、虎斑皮、黏稠液體、紅色魔力礦石、神之金屬原石



[illegible]	攻擊 > 主動
exp/jexp	388/242
等級	27
HP	1560
體型	中
屬性	火
種族	動物系
攻擊力	189
卡片位置	武器
卡片效果	對小型怪物增加20%傷害值



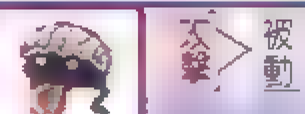
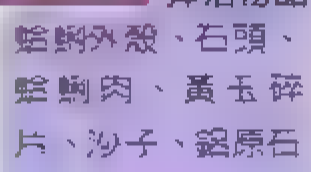
克魔島海岸 (Cmd04)

延續著小島風情，這裡的怪物仍舊是以魚貝類的小怪物為主，多數的玩家都是路經此地，較少在此練功。比較特殊的是此地還有巨岩怪，喜歡打巨石怪獲得鋼鐵的玩家可以考慮這個地圖。






[illegible]	攻擊>被動
exp/jexp 66/44	掉落物品
等級 15 / HP 920	蛤蜊外殼、石頭、蛤蜊肉、黃玉碎片、沙子、鋁原石
體型 小 / 屬性 水	
種族 魚貝	
攻擊力 42	

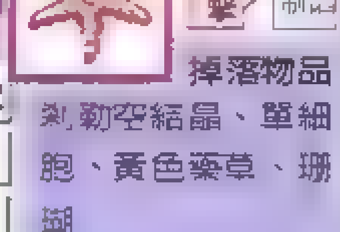
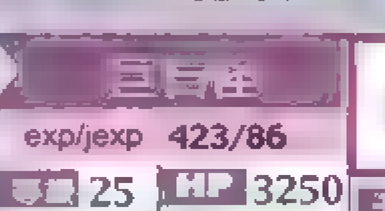



[illegible]	攻擊>反應制止
exp/jexp 122/72	掉落物品
等級 18 / HP 1372	剋勒空結晶、單細胞、黃色藥草、珊瑚
體型 小 / 屬性 水	
種族 魚貝	
攻擊力 64	






螃蟹	攻擊>被動
exp/jexp 148/82	掉落物品
等級 20 / HP 2451	螃蟹外殼、螃蟹的腳、鉗子、石、鋁原石
體型 小 / 屬性 水	
種族 魚貝	
攻擊力 42	

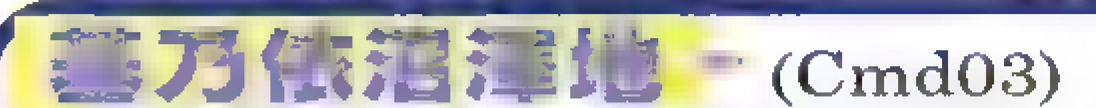





[illegible]	攻擊>主動
exp/jexp 198/127	掉落物品
等級 21 / HP 1020	羽毛、風靈原石、鋁原石、紅色藥水、銹鐵
體型 小 / 屬性 風	
種族 動物系	
攻擊力 140	




巨岩怪	攻擊>反應制止
exp/jexp 423/86	卡片位置 武器
等級 25 / HP 3250	卡片效果
體型 大 / 屬性 無	武器絕對不會損壞
種族 無	
攻擊力 190	



薩乃依沼澤地 (Cmd03)

本地屬於沼澤地形，是克魔島區域中最熱門的地圖之一，因為有二種小王出現在此，一種是帶著一大群青蛙出現的蛙王，一種此次改版出現的半龍人，擁有強大的攻擊力，他所掉落的有洞腰帶是高價的夢幻逸品。除了這二種小王之外，還有攻擊速度極快的單眼蟲、皮多肉厚的虎斬人，大概需要60級以上的角色才能在這裡長久的練功生存。

另外，本地圖還有一個特有的怪物—不會移動的將軍魔碑，如果有高等級的玩家保護，幫忙解決單眼蟲和虎斬人的話，或許法師、弓箭手可以來這快速升級喔！



很美的沼澤風景，極大的蓮花與蓮葉，真想要坐上去



此地數種常見怪物中，以虎斬人的攻擊力最為驚人



單眼蟲的飛鏢攻擊，速度快、攻擊力也不低

本區怪物

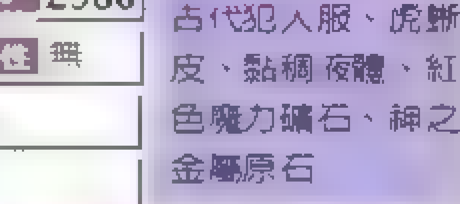




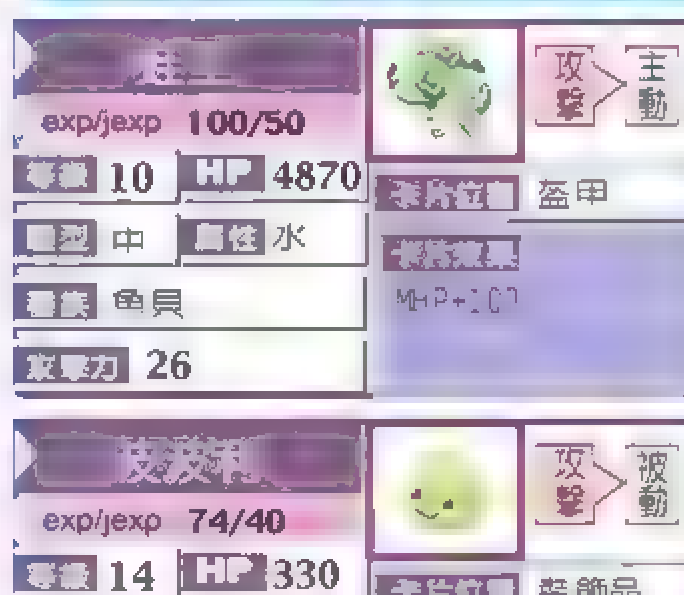
[illegible]	攻擊>主動
exp/jexp 1379/866	掉落物品
等級 42 / HP 2980	古代犯人服、虎斬皮、黏稠液體、紅色魔力礦石、神之金屬原石
體型 中 / 屬性 無	
種族 動物系	
攻擊力 360	

[illegible]	攻擊>主動
exp/jexp 100/50	卡片位置 盔甲
等級 10 / HP 4870	卡片效果
體型 中 / 屬性 水	MHP+100
種族 魚貝	
攻擊力 26	

將軍魔碑	攻擊>[illegible]
exp/jexp 1126/684	[illegible]
等級 40 / HP 3632	瑪娜樹枝、石心、返魂符、藍色魔力礦石、鋼鐵、鋁原石、停止表示板
體型 中 / 屬性 火	
種族 無	
攻擊力 400	

虎斬人	攻擊>主動
exp/jexp 3960/2890	掉落物品
等級 63 / HP 15800	粘稠液體、雞腿、水靈箭矢、白色藥水、虎斬皮、紅色領巾、敏捷別針(1)
體型 中 / 屬性 水	
種族 水	
攻擊力 790~940	



波波利	攻擊>被動
exp/jexp 74/40	卡片位置 裝飾品
等級 14 / HP 330	卡片效果
體型 中 / 屬性 毒	可使用技能「解毒」[illegible]技能
種族 植物	
攻擊力 59	




[illegible]	攻擊>主動
exp/jexp 1126/684	掉落物品
等級 28 / HP 2457	蛇蛻皮、紅寶石、憂鬱藥、家畜血、神之金屬原石
體型 小 / 屬性 [illegible]	
種族 動物系	
攻擊力 450	



[illegible]	攻擊>主動
exp/jexp 4300/3215	掉落物品
等級 65 / HP 42600	龍的鱗片、腰帶[1]、龍的尾巴
體型 大 / 屬性 火	
種族 龍系	
攻擊力 3400	



克魔西海岸 (Cmd02)

與緊鄰的「克魔東海岸」(Cmd04)地圖景色十分相似，一樣同時有著沙漠與森林，連怪物的種類也幾乎沒有分別，只是巨石怪換成卡利多斯，若有5級以上的水凍術可以冰住主動攻擊的奈吉鳥與詠唱反制的怪物，這裡或許是水雷系的人去除了海洞之外的練功好選擇。

本區怪物

[illegible]	攻擊 > 被動
exp/jexp 148/82	掉落物品
等級 20 / HP 2451	螃蟹外殼、螃蟹的腳、鉗子、石、鋁原石
體型 小 / 屬性 水	
種族 魚貝	
攻擊力 42	

[illegible]	攻擊 > 反制
exp/jexp 122/72	掉落物品
等級 18 / HP 1372	紫色結晶、單細胞、黃色藥草、珊瑚
體型 小 / 屬性 水	
種族 魚貝	
攻擊力 64	

奈吉鳥	攻擊 > 主動
exp/jexp 198/127	掉落物品
等級 21 / HP 1020	羽毛、風靈原石、鋁原石、紅色藥水、銹鐵
體型 小 / 屬性 風	
種族 動物系	
攻擊力 140	

[illegible]	攻擊 > 反制
exp/jexp 240/149	卡片位置 盔甲
等級 23 / HP 1620	卡片效果
體型 小 / 屬性 水	盔甲絕對不會損壞
種族 魚貝	
攻擊力 109	

[illegible]	攻擊 > 被動
exp/jexp 66/44	掉落物品
等級 15 / HP 920	蛤蜊外殼、石頭、蛤蜊肉、黃玉碎片、沙子、鋁原石
體型 小 / 屬性 水	
種族 魚貝	
攻擊力 42	

▲本區的怪物數量不少，如果等級不高的玩家遇到大量的奈吉鳥可能有點苦惱

小沙洲上的一處涼亭，散步的時候一定要到這裡一遊

巧遇蝗蟲王，雖然忘了帶聖經出門，不過小祭司還是能用木杖超渡牠的

巴不其卡森林 (Cmd01)

[illegible]沙漠景色，進入了森林區域，這裡有些[illegible]的兄弟一線餅人，攻擊力不低，連串的[illegible]攻擊會讓人有點吃不[illegible]

為數不少的毒蘑菇是衝一練功的好對手

本區怪物

從這裡可以進入克魔島的東部洞穴，不過在這裡可看到一個人在找老公[illegible]

[illegible]	攻擊 > 被動
exp/jexp 20/16	卡片位置 盔甲
等級 9 / HP 200	卡片效果
體型 中 / 屬性 地	DEX+1
種族 昆蟲	
攻擊力 24	

[illegible]	攻擊 > 主動
exp/jexp 100/80	卡片位置 盔甲
等級 18 / HP 2956	卡片效果
體型 中 / 屬性 地	DEX+1
種族 昆蟲	
攻擊力 71	

[illegible]	攻擊 > 被動
exp/jexp 74/40	卡片位置 裝飾品
等級 14 / HP 330	卡片效果
體型 中 / 屬性 毒	可使用技能「解毒」LV 1技能
種族 植物	
攻擊力 59	

毒蘑菇	攻擊 > 主動
exp/jexp 169/85	卡片位置 裝飾品
等級 19 / HP 627	卡片效果
體型 中 / 屬性 毒	可使用技能「施毒」LV 1技能
種族 植物	
攻擊力 89	

[illegible]	攻擊 > 被動
exp/jexp 282/171	掉落物品
等級 25 / HP 950	強化用金屬 等級二、蛋餅、星星粉末、涼鞋(1)、斗篷(1)
體型 小 / 屬性 無	
種族 人形系	
攻擊力 140	

RO卡普拉傳送服務列表



遊戲新幹線在6月初更新了RO最新資料片－《夢幻之島》，除了新地圖、新怪物、新技能，另一個受矚目的更新就是－卡普拉新增了傳送服務，如此方便了懶得打字"找飛機"的人，不過也因此搶了服事的生意，不過基本上卡普拉傳送服務收的費用都比較貴，還是會有人會去找服事的飛機，各位服事也不要太抱怨了，卡普拉的傳送服務目前有個小缺點，就是並不是每位卡普拉都會傳送，而且每位卡普拉能夠傳送的地方也不一樣，底下就為大家整理出各地卡普拉可以傳送的地點。

[illegible]	
伊斯魯得	900 zeny
吉芬	1400 zeny
斐揚	1700 zeny
夢羅克	1800 zeny
獸人地下洞穴	1700 zeny
克魔島	2000 zeny

[illegible]	
普隆德拉	1800 zeny
斐揚	1800 zeny
艾爾貝塔	2200 zeny
吉芬	2200 zeny
克魔島	2000 zeny

[illegible]	
普隆德拉	900 zeny
斐揚	1700 zeny
吉芬	1800 zeny
克魔島	2000 zeny

[illegible]	
艾爾貝塔	1300 zeny
普隆德拉	1800 zeny
夢羅克	1800 zeny
克魔島	2000 zeny

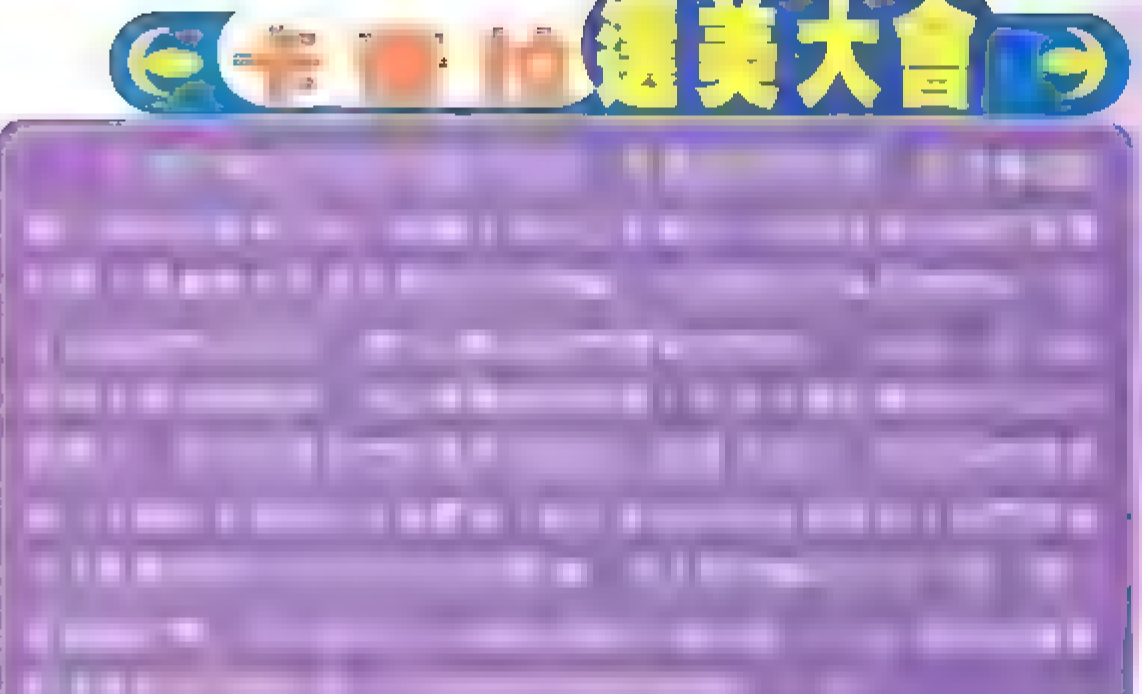
[illegible]	
普隆德拉	1400 zeny
伊斯魯得	1800 zeny
艾爾帕蘭	2100 zeny
夢羅克	2200 zeny
克魔島	2400 zeny

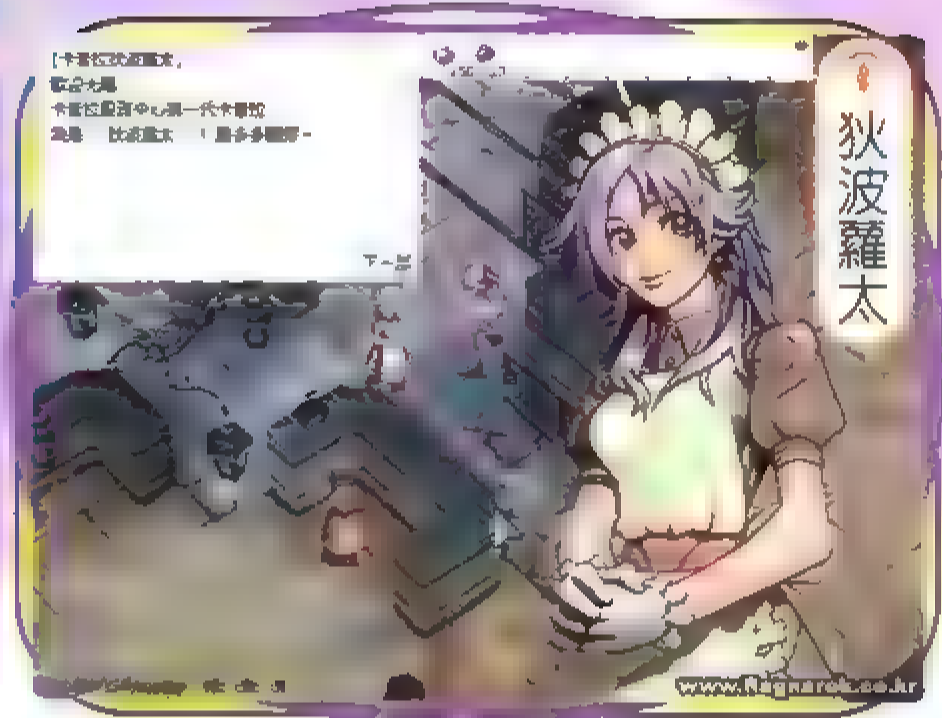
[illegible]	
吉芬	1600 zeny
妙勒尼廢棄礦場	1700 zeny
克魔島	2000 zeny

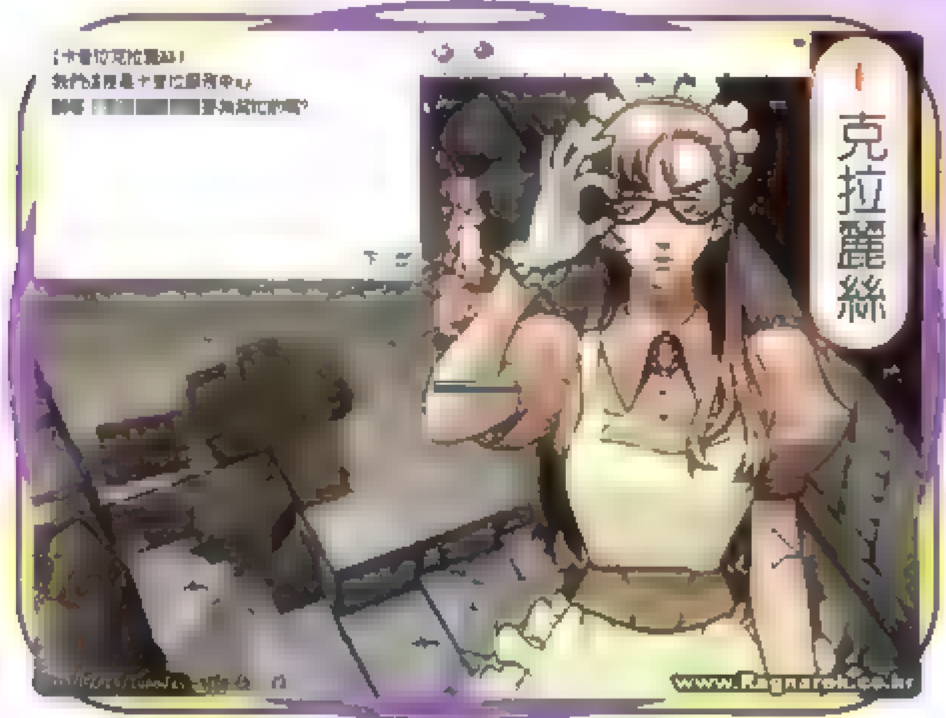
[illegible]	
斐揚	1300 zeny
普隆德拉	2100 zeny
夢羅克	2200 zeny
克魔島	2400 zeny

[illegible]	
克魔島發樂斯燈塔	800 zeny
夢羅克	1500 zeny
	2000 zeny

[illegible]	
克魔島	500 zeny
夢羅克	2500 zeny


卡普拉選美大會


狄波羅太
www.Ragnarok.co.kr


克拉麗絲
www.Ragnarok.co.kr


泰依琳
www.Ragnarok.co.kr


綠靈
www.Ragnarok.co.kr


妣妮
www.Ragnarok.co.kr


德帛硫
www.Ragnarok.co.kr


卡普拉西部妹妹
www.Ragnarok.co.kr



炎炎夏日中，不知道該玩什麼遊戲的玩家們，來這裡看看吧，小尼我特別推薦《焰影神兵》這款動作RPG，它是由日本電遊社所發行的，國內則是由樂陞科技所代理中文版，它將採取非常獨特的銷售手法來行銷，到底電遊社、樂陞在賣什麼膏藥，請往下看吧！

玩家將可以免費獲得第一章節的遊戲

《焰影神兵》的一大特色就是它獨特的銷售手法，在日本的銷售狀況是將遊戲依照故事發展將其分為四章，第一章採取免費發行供玩家下載，約為85MB大小，第二章後均為35MB，於下載銷售網站 VECTOR（VECTOR為日本下載率排名第一的銷售網站）之商品登錄以1500日圓販售。玩家人數在第一章有20萬人下載、第二章為2萬人、第三章為1萬5千人，第四章為1萬人。因此，《焰影神兵》於2002年VECTOR的暢銷軟體中，所選出印象最為深刻之軟體，並獲得「商品登錄大賞2002遊戲部門賞」。而台灣也將以一樣的銷售手法來行銷，小尼特地為各位玩家爭取到第一章的光碟，這樣有興趣的玩家就不需辛苦下載了，不過所附贈的光碟將只有第一章的內容，如果玩過第一章後，對後續章節有興趣的話，請留意樂陞網站的後續發售消息。



《焰影神兵》故事緣起

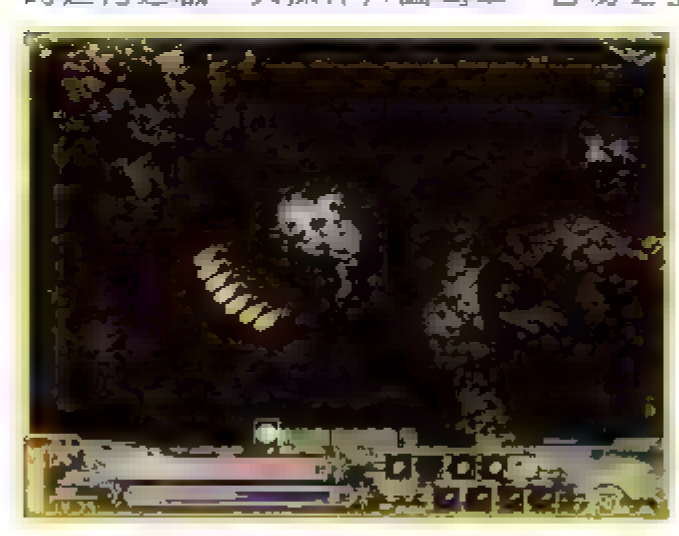
「人類是世界的支配者」，這個千古的信念讓人類肆無忌憚的發展科學文明，污染了居住的大陸，也遺忘了昔有的神秘魔法。當黑色裂痕在飽受創傷的大地上無情的崩壞，與之相連的異世界生物趁隙傾巢而出，那些被稱為「惡魔」的生物開始毀滅一切。期待著救贖的人們，得到的卻只有由不祥的生命所帶來的死亡宣告。人類所創造出來，名為「神的旨意」的幻想，也被從裂縫噴出的暴虐風暴給粉碎了。人類無法抵抗不斷來襲的魔物，而成為一個連種族的存亡都遭受威脅的脆弱生命。但是，著名的魔道士們告訴人類，「讓人類活得像人類的，正是這份與生俱來的脆弱」。人在任何時候都可以為了接受失敗與死亡而祈禱。然而人類的意志力並不是為此而存在的。正因為脆弱與恐懼，人類得到了自我改變的力量。

此時，為了使這份因恐懼而沸騰的野獸般的鬥爭心朝向勝利而解放，人類在混沌中將異世界的力量逐漸地據為己有。面對幾近無敵的狂暴魔物，戰士舉起了鋼劍，魔道士身披著強大而耀眼的靈氣挺身而出。在這場爭奪新世界霸主的戰爭中，再度取得挑戰權的我們，一直到現在，仍然持續地刻劃著戰亂的歷史…

《焰影神兵》遊戲特色



《焰影神兵》是款網路連線的章節式動作角色扮演遊戲。可以單人進行遊戲，也能夠利用網路連線，最多可讓四人同時進行遊戲。其操作介面簡單，容易上手。獨特的寵物攻擊系統，讓玩家除了單兵作戰外，還能有指揮寵物的新鮮感。多樣的破關任務與陷阱，讓玩家滿足冒險、解謎等不同的遊戲樂趣。色調陰暗的美術設計，加深遊戲的戲劇性。相較於其他的動作角色扮演遊戲，本遊戲提高了動作要素，可享受緊湊之遊戲進行，此外導入了稱為地雷的系統，可感受到將廣範圍之敵人一掃而光的快感。



▶遊戲系統需求◀



Pentium II 450MHz 以上
128MB 以上
至少需有 200MB 以上的空間
800*600 解析度，16 位色，或以上
Windows95/98/2000/Me
DirectX 7.0 以上

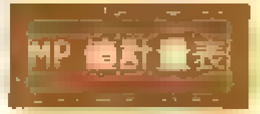
Shadow Flare 新手上路

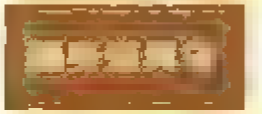


當玩家進入遊戲，會出現男、女主角選取畫面，記住，為自己取個響亮的名字。確定 OK 後，會出現另一個畫面，請你選擇線上模式（online mode）或單機模式（single mode），又或者你不滿意剛才選擇的人物與名字，也有機會讓你重新再選一次（back）。再一次確定 OK 後，墓碑般的文字跳現眼前，敘述陰暗又恐怖的故事，等待 LOADING 之後，按下右下角的箭頭，即帶領你進入惡夢的世界。Ps. 可能是我配備不夠吧，LOADING 的時間真是蠻久的，請耐心等候！

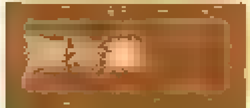


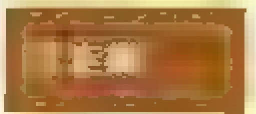


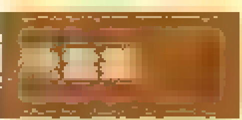

玩家的體力值。遭受到攻擊時體力便會減少，體力用盡時便會死亡。



玩家的魔力值。使用魔法時魔力便會減少，魔力用盡時便無法使用魔法。


這裡可放置如「藥片」等回復道具。按下右鍵便可以使用。


點選之後，標準的移動方式會變成「跑步」。

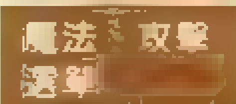

點選之後，標準的移動方式會變成「步行」。

在擁有地雷的狀態下，按下之後便可設置地雷。

狀態鍵
開啟、關閉狀態視窗。



開啟、關閉道具視窗。



開啟、關閉遊戲設定選單視窗。



可設定滑鼠右鍵所代表的魔法或攻擊。請點選這裡來進行設定。



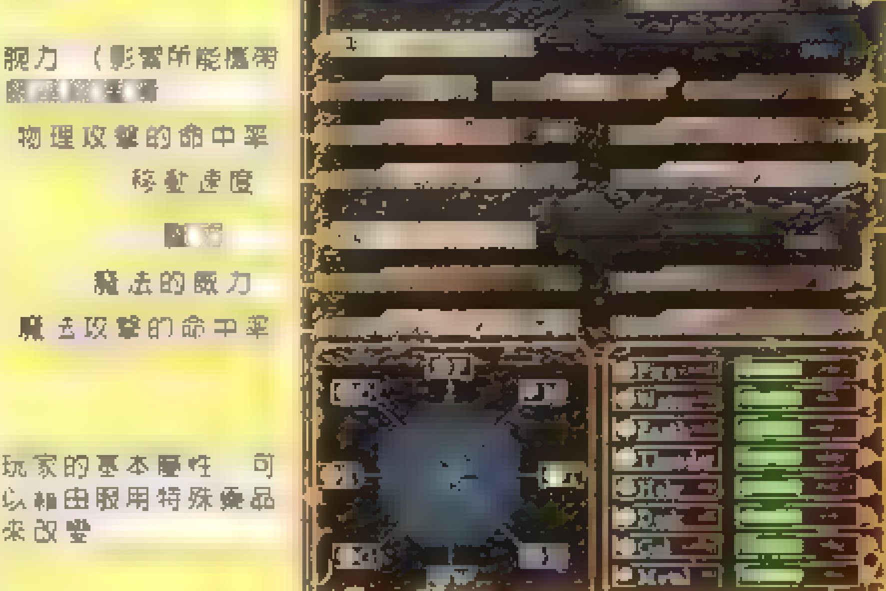
寵物的體力值。與玩家一樣，遭受到攻擊時體力便會減少，體力用盡時便會死亡。


當寵物的攻擊模式為「ACTIVE」時，寵物可自主戰鬥。為「INACTIVE」時，則會在接受玩家的命令之後才開始戰鬥。

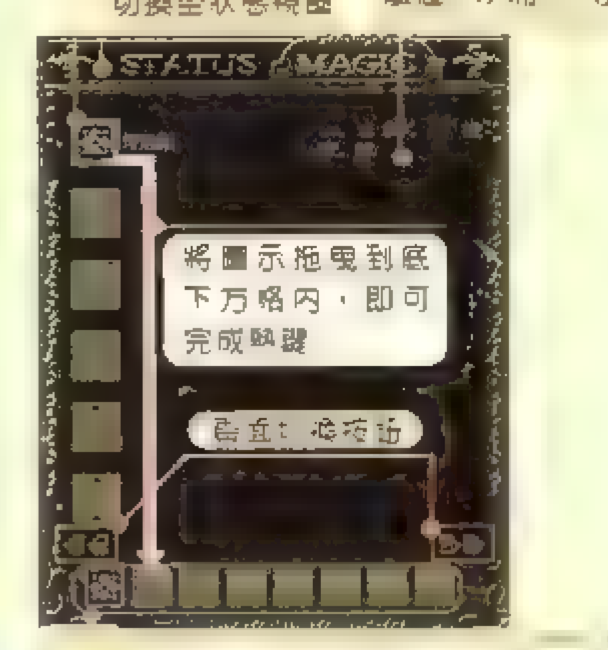
攻擊力提升鍵
提升攻擊力。玩家可以在閃爍時點選，點選後攻擊力的提升會持續一段時間。

經驗值計量表
打倒敵人、獲得經驗值後，計量表便會增加。計量表滿時等級便會提升。

表示玩家狀態的視窗



可以檢視玩家所學的魔法。此外，魔法可以登錄在「魔法、攻擊選單」上。

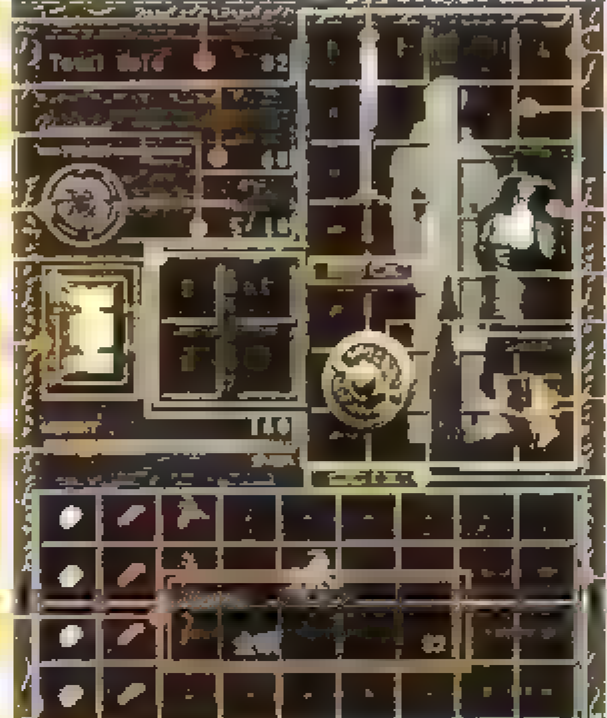


在這裡設定好的熱鍵，會出現在「魔法、攻擊選單」中

在遊戲設定選單裡可以進行各式各樣的遊戲設定，也可以檢視各種資料。



可以檢視玩家所擁有的道具。將道具拖曳至裝備區，便可完成武器或防具的裝備。無法攜帶的道具，可用轉送



啟動時畫面模式

下次開始遊戲時將變成視窗模式。

下次開始遊戲時將變成全螢幕模式。

畫像半透明顯示

玩家躲藏在牆壁等物體後面時，障礙物會變成半透明。

玩家躲藏在牆壁等物體後面時，便會看不見玩家。

影子半透明顯示

影子的顯示較為美觀。

影子顯示為黑色。

陰影顯示

在迷宮裡會變得比較暗。

在迷宮裡也和平常一樣。

顯示點選的有效範圍

以四方形表示可點選的範圍

只顯示滑鼠游標。

遊戲終了時畫面記錄

在遊戲結束時自動儲存下次讀取遊戲時在角色選擇畫面所顯示的人物畫像

在遊戲中可以隨時按下「PAUSE」鍵儲存角色人物畫像。

滑鼠有效範圍	決定游標可點選的範圍大小。
滑鼠優先順序	決定當道具或敵人重疊時，點選的優先順序，越靠左邊越優先。
音效音量	左右移動，調整音效的大小。
BGM 音量	左右移動，調整 BGM 的大小。
觀看任務表單	可觀看目前的任務及已完成的任務一覽。
觀看地圖	可觀看曾經去過的地點的縮小版地圖。如果是在連線模式下，還可以確認其他玩家在地圖上的位置。
觀看輔助說明	可觀看操作方法等的說明。
存檔並返回標題畫面	存檔之後，返回標題畫面。
存檔並結束遊戲	存檔之後，結束遊戲，遊戲將被關閉。



遊戲一開始，玩家身處在安全的【邊境之町】內，身上除了一件盔甲與牛遁的交換外，空無一物。背後的閘門外，就是魔物的地盤。可別莽撞的跑出去；否則等待你的就是死亡。



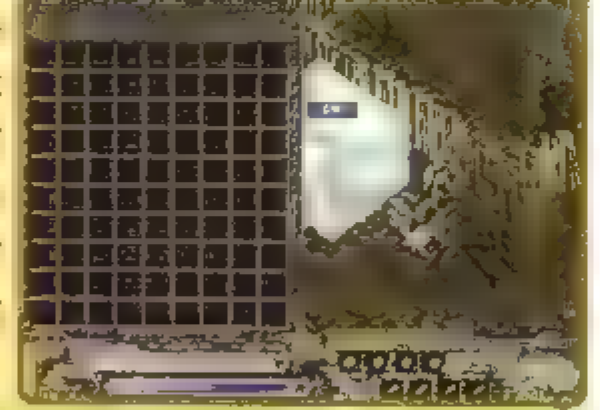
【邊境之町】裡有三位人物：武器商、白衣精靈、守護倉庫的衛士。武器商除了武器的交易外，還能替你修復武器與鑑定武器的價值。



白衣精靈會能幫你去除異常、恢復生命值，而跟她交談則會得到你的第一份任務。當解完第一道任務之後，在三城鎮與NPC交談，即可觸發之後的任務。



至於守護倉庫的衛士，可是現階段不可錯過的人物。與他交談，他會給你長、短劍各一、一個盾牌還有一袋金幣。千萬別忽略他，空手是無法對付凶惡的魔物的。

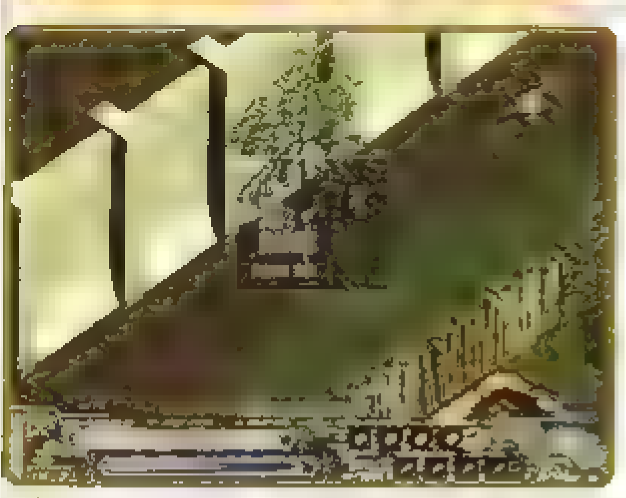


身上帶著一堆武器與寶物會增加重量降低移動速度，無法快速的擊倒敵人，所以取得武器後，即可利用衛士所守護的倉庫來進行道具的整理。



町裡還有個「傳送門」，玩家可以利用傳送門瞬間移動到以前曾經去過的傳送門。欲使用傳送門時，必須先移動到傳送門的附近，然後以左鍵點選傳送門，此時會跳出可以瞬間移動的傳送門列表，只要再以左鍵點選想要去的傳送門的名稱即可。

接下來就是出城與惡魔決一死戰。在此會經過一個轉換畫面。轉換畫面結束後，就到了充滿魔物的大陸。特別要注意的是：除了魔物以外，還滿佈了無處不在的致命陷阱。如從銅管噴出的霧氣，可是會讓人魂歸離恨天的。在這裡，踏出的每一步都要謹慎小心。



在遊戲裡面，等級的提昇是靠經驗值累積。而經驗值的來源就是打怪。但是練功很耗時間不是？嘿嘿～Shadow Flare就怕你不練，魔怪多得跟鬼一樣，所以等級提昇的非常快。而怪物也不是好惹的；在你提昇等級的同時，他們的攻擊力就更強。所以，沒事別四處亂闖，萬一走進強大魔物的地盤，你的等級又不夠的話……等著收屍吧。不過當等級提昇的時候，玩家所損失的HP與MP也會跟著回復，也就更有條件去打更強的怪了。

在這個蠻荒的世界：見一個打一個，見兩個殺一雙是最高指導守則。所以，請狂按滑鼠右鍵，將討厭的惡獸殺個乾淨吧。但是你也不是孤獨的，身邊的灰狼隨時聽你差遣，協助你除魔（PS：請記得將寵物戰鬥模式調整成ACTIVE，這樣牠就會自動幫你攻擊，不過要注意其血量）。有些妖物死亡時會掉下寶物，只要走近就可自動撿起。但當攜帶的物品超過了負荷，就不能再撿拾寶物，不過可以利用轉送箱將道具送回倉庫。



當你費盡千辛萬苦把難纏的魔物打死，眼看HP就要見底，卻抓著滿手的補血寶物乾瞪眼，不知怎麼用時，一定會想幹掉設計者吧。在這裡，只要在底下8個空格的隨身錦囊中寶物上按右鍵，即可使用。但是武器、防具類，要進入心倉庫，按左鍵移動，將他們裝備到裝備欄裡才能使用。

仙劍奇俠傳3 試玩報導



話說隨著《仙劍奇俠傳3》的推出日期漸近，遊戲也進入緊鑼密鼓的測試階段了，本仙人為了廣大國民的權益，特地施展無邊法力，設法進入了《仙劍奇俠傳3》的測試部門，化身成為眾多測試人員之一，開始了《仙劍奇俠傳3》之旅

千年恩怨幾時休

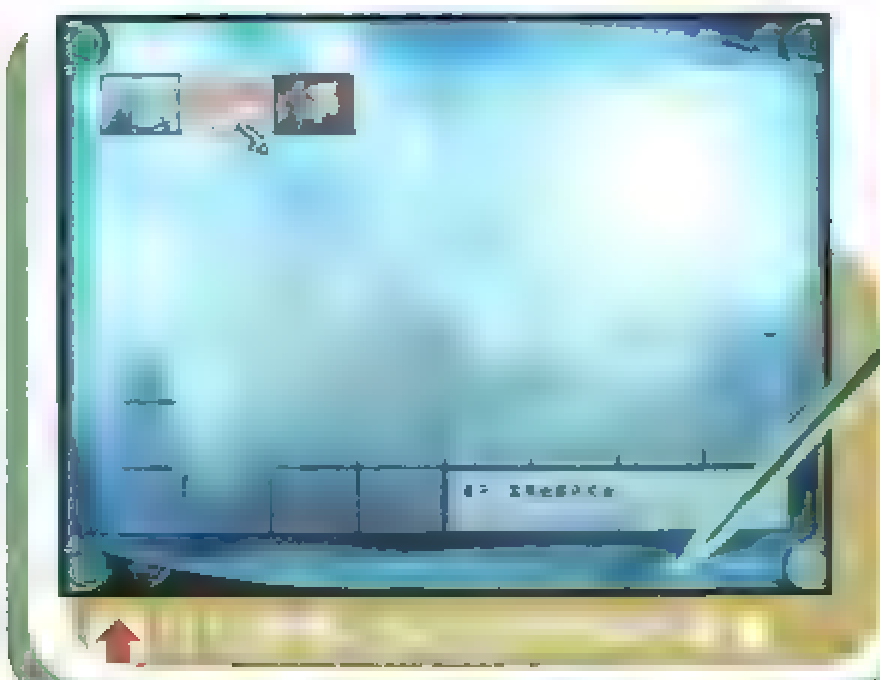
當遊戲　開始時，會先進入標題畫面，本仙人在好奇之下，便選了"舊的回憶"，看看之前測試的人員進度如何，結果一看，嘩！竟然有數十個進度之多！說到這裡，想必諸位常玩RPG的國民都有點類似的經驗：由於遊戲時可儲存的進度欄位過少，得把之前的進度覆蓋過去，但如果一但做了某些錯誤的選擇，又剛好不幸被覆蓋時，就得重新進行遊戲了！看來《仙劍奇俠傳3》的製作單位也考慮過這些問題，特地讓玩家儲存個過癮，不用再擔心進度被覆蓋而悔不當初了！





"前塵憶夢"則是讓玩家可以在進行遊戲到一個程度之後，在此回頭觀賞之前曾經歷的事件動畫，這部份倒與日本的許多冒險遊戲有異曲同工之妙，讓玩家可以再一次回味之前的事件過程，可以得到一定的成就感。

在本仙人選擇了"新的故事"之後，首先映入眼簾的，是一幕相當精彩的片頭動畫，一開始的場景是一個天外仙境般的森林，配合上悠揚的背景音樂，將畫面中的仙女襯托得輕柔優雅

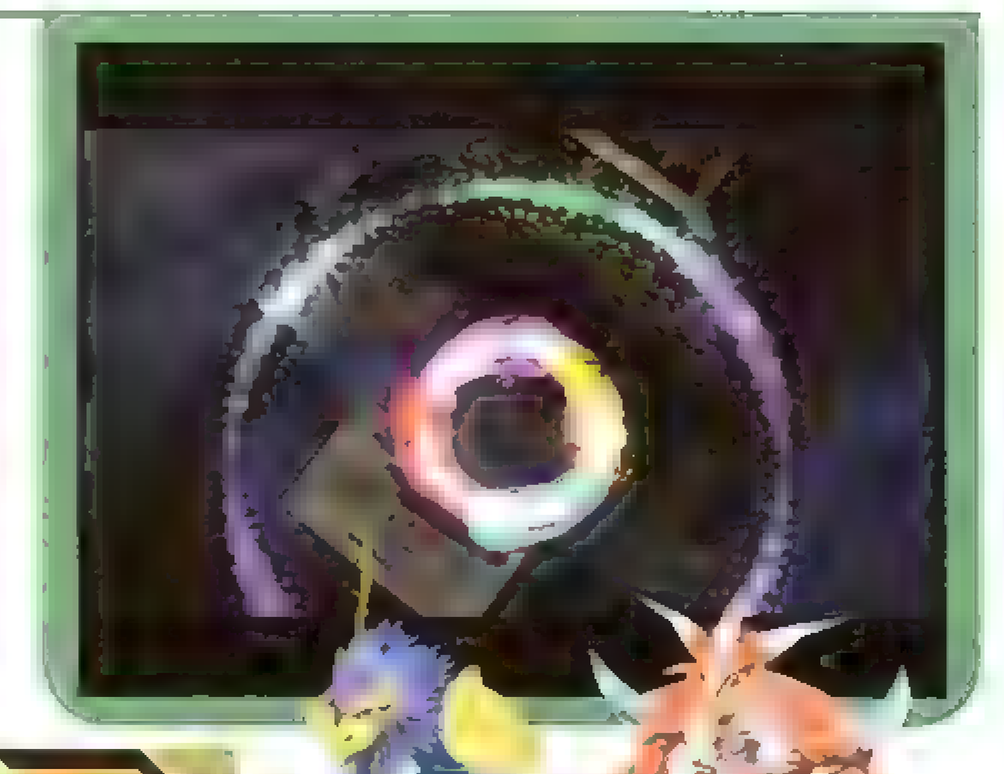




突然畫面一轉，神將軍飛蓬與魔尊重樓的天外激戰也隨之展開！只見雙方的攻勢不斷展開，激射出的劍氣刀芒，連週遭的巨岩及建物全都不能倖免；但是由於飛蓬的稍微分心，使得其配劍被擊落而掉入凡間

在經過千年之後，在幽暗的塔內，有把巨劍被層層封印住，但是魔尊重樓的猛然出現，不僅奪走了這把巨劍，也讓整個鎖妖塔為之產生巨變

在欣賞過這段精彩的動畫之後，本仙人終於化身成一個當舖內的小夥計，也就是《仙劍奇俠傳3》的男主角－景天，就如同在一代中常作白日夢的小伙子－李逍遙一樣，景天也是個醉心於劍俠之途的初生之犢，可見成大事者必從平凡做起



要命橫禍從天降

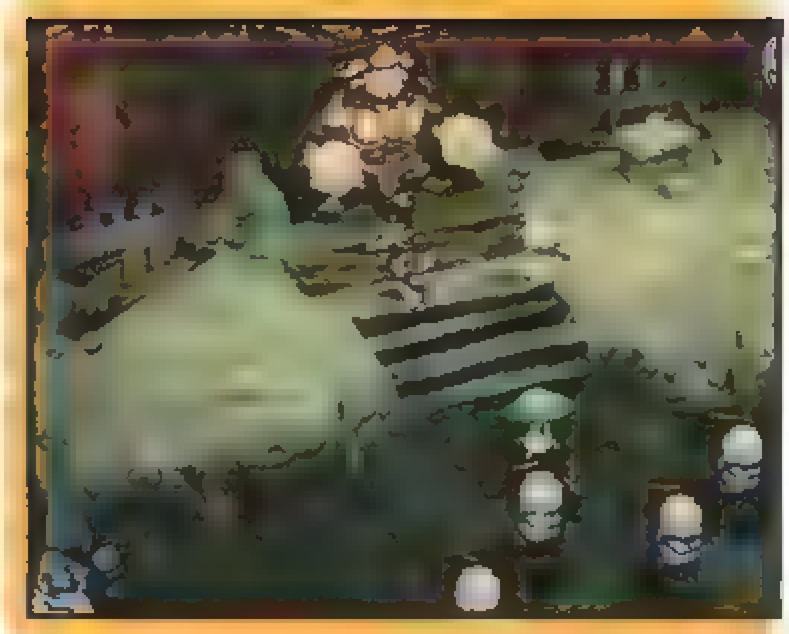


當景天正在好夢方酣之際，突然一陣聲響，讓他回到了現實之中。只見在朦朧的黑暗之中，隱約有個人影閃動！這可不是賊嗎？結果搞了半天，原來是幕後大老闆－唐門的大小姐雪見！不過堂堂千金大小姐來到這破舊不堪的地方做啥？八成是冒充的！沒想到大小姐的脾氣還真大，一聽這話可火了，竟然要景天嚐嚐唐家的毒蒺藜看看是不是真的！

好不容易才勸阻大小姐打消念頭，沒想到突來的一個地震，掉落的毒蒺藜竟然好死不死的砸中了景天！大小姐這下也有點慌了，不過她答允，只要景天能把她之前弄破的茶壺蓋修好，她就會找解藥來保住景天一命；唉呀！這可不是霸王硬上弓嗎？無奈小命要緊，也只能硬著頭皮答應了

在經過唐大小姐雪見的一夜騷擾之後，精通古玩雜貨的景天小弟也好不容易地睡到天亮了。經過四處與眾NPC閒談雜聊之後，原來景天不僅是個成天夢想當蜀山劍俠的年輕人，同時也是上任掌櫃的兒子耶！只是自從老爸不在後，藉著與後台大老闆－唐家的良好關係而取代其地位的新掌櫃，要不是還得靠景天的眼力去辨別貨品的真偽，搞不好就將他掃地出門了！真是情何以堪！不過為了自己的小命，景天還是得找個藉口溜出門赴雪見大小姐的約，以免毒發身亡！

[illegible]

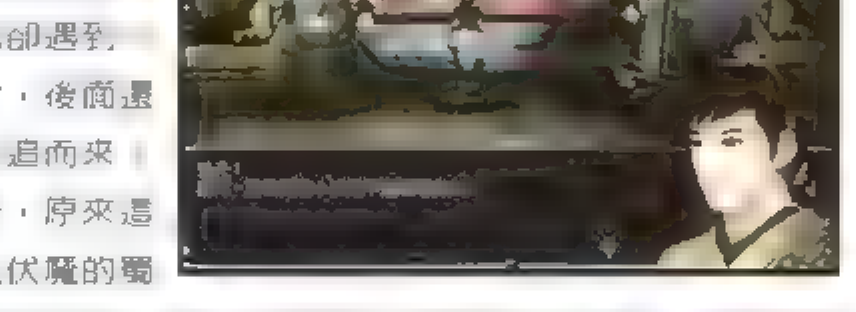






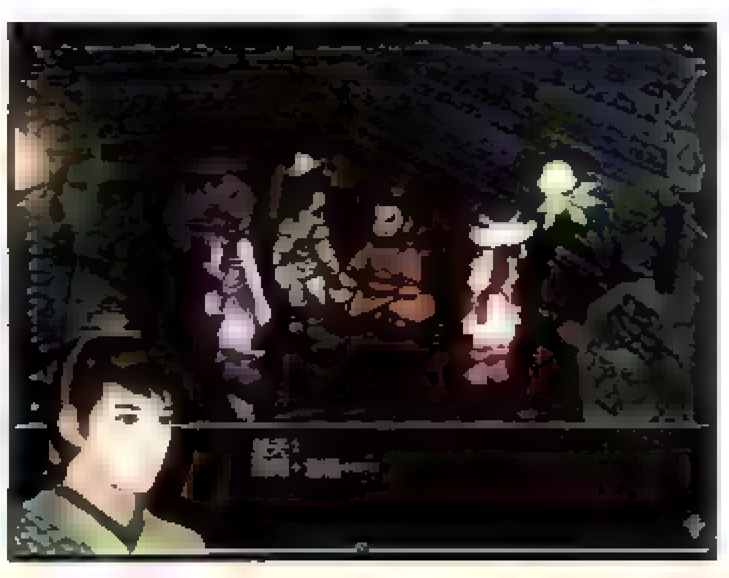


出了當舖大門之後，只見街道上好不熱鬧，不過大門前面街道上的只不過聊天用的，若要真的買些好貨色，還是得到東邊街道的店家內，才能買得到合用的隨身用品；不過老闆偶爾會嘮叨個幾句，對於自家店鋪的名稱由來，還可以掰上一段故事呢！讓RPG中原本有如例行公事般的買賣增添了一些趣味。只是身上身無分文，看來先得想辦法弄點銀兩在來此花花吧！



為了找尋唐大小姐，景天往所約的地點而去，在借用岸邊的木筏划至城鎮西南的林邊時，沒想到卻遇到一個落荒而逃的道士，後面還有一老一少兩人緊追而來，在弄清楚狀況之後，原來這道士謊稱是能收妖伏魔的蜀山弟子，老少兩人信以為真，特地出資請他到前面林中收妖，不料這老道一見真妖，便藉口遁逃，兩人驚覺受騙，因而憤而追趕。這時老道突然往林中一看，口喝"那是什麼？"趁眾人往林中張望之際，老道一溜煙又跑了！望著老少兩人再度追趕的身影，景天發現地上有把老道逃跑之餘不慎掉落的木劍。嗯，有把武器防身總是好的！於是便往林中走去

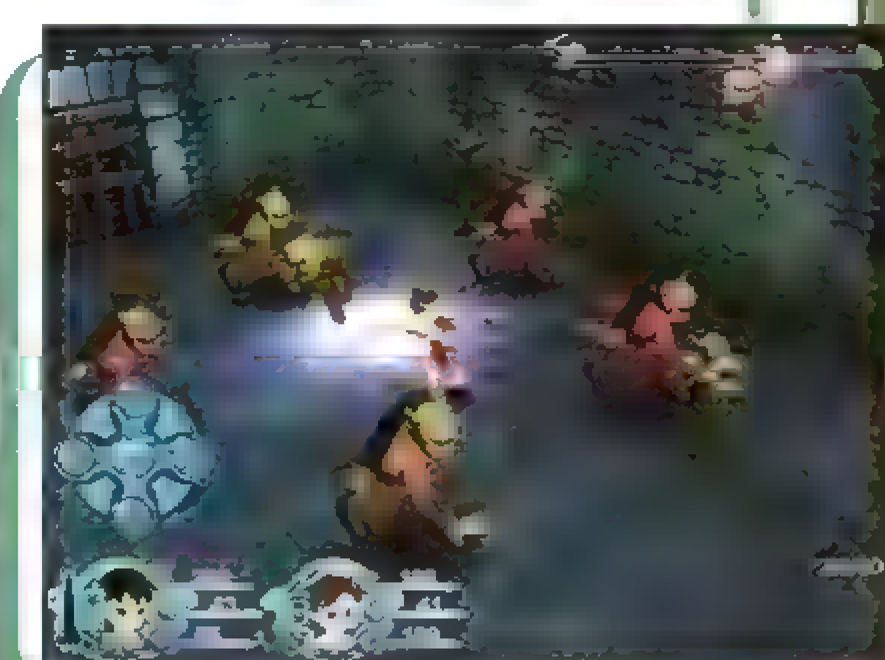


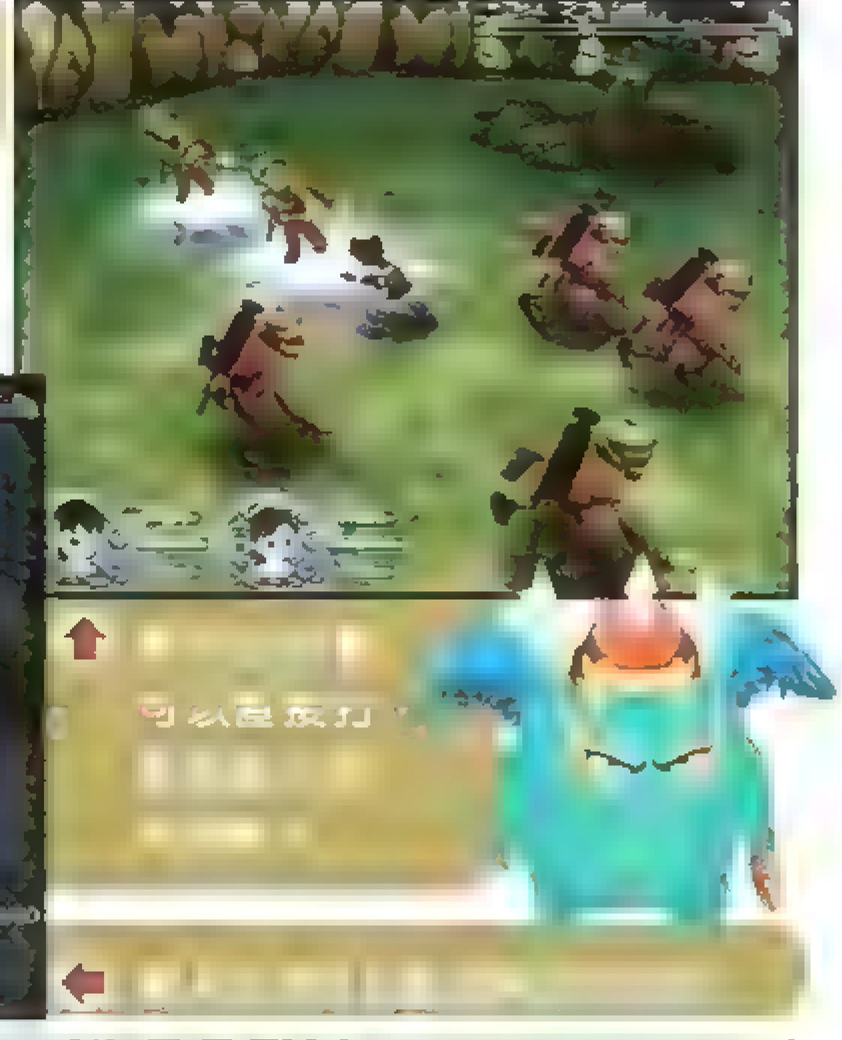


遊戲仙人研究室

初生之犢不畏虎

一進入林中，嘿！只見前面有個燈籠怪飄了過來，看來怪物找上門了！別認為這些妖怪從畫面看起來勢單力薄，一進戰鬥後，可會變成一到隻不等的怪物喔！不過景天的劍術也算不差，竟然可以同時攻擊前後排成一列的怪物，可見平常多練點拳腳還是有用的！不過說真的，可能是剛開始的平衡性未調好，初始的難度有點高（沒錢買補品嘛！），所以在升級之間，[illegible]，挑入口處只有一兩隻的怪物下手，打完後出林再進來，怪物便會再生了。還有拿到寶箱中的防具後可別忘了裝備喔！





[illegible]



由於時間不多，本仙人便偷偷載入前人所留之進度，來試試多人戰鬥的感覺；嗯！果然四個隊友的戰鬥強度果然不同凡響，只是這些人好像都不受控制地狂打，這樣下去法力可一下就沒啦！仔細一看，原來除景天外的其它隊友都具有戰鬥AI指令，可細分為六項：全力、仙術、攻擊、特技、物品、手動；如果對付一般嘍嘍，只要下攻擊以保存其實力，遇到強敵或衝等時再讓他們全力攻擊吧！不過遇到頭目之前，可得記得切換成手動慢慢打，畢竟電腦不比人腦，要讓他們自己打的話，可是會被秒殺、全趴的！

當本仙人正沉迷於敵我雙方你來我往的激烈戰鬥時，突然！大宇資訊研發部的蔡魔王明宏先生降臨測試部門了！原來蔡魔王聽聞本仙人已混進測試，便親自出馬來找本仙人"泡茶"...看樣子本仙人還是先閃為妙，其它精彩部份，可就要靠各位國民親身體會了！

你一個閃亮七夕情人節！！

首部曲 閃亮三姊妹親密好友大募集

7/25 前快上傳奇官網活動網頁報名參加抽獎活動，就有機會與「閃亮三姊妹」共度浪漫情人節晚餐！
列印兌換券，於 7/30 到「台北電腦應用展」智冠攤位，還可以搶先獲得限量 100 套的傳奇最新「奇城聖戰」資料片喔！

二部曲 閃亮三姊妹比舞招親大會

於 7/30 到「台北電腦應用展」智冠攤位，參加「閃亮拋繡球」活動，就有機會上台與閃亮三姊妹近距離接觸、同台比舞，
憑高超舞藝獲得和三姊妹一同出席 8/4 傳奇資料片－「奇城聖戰」的上市記者餐會資格！

三部曲 閃亮三姊妹七夕情人會

在比舞招親大會獲勝的玩家，將於 8/4 與三姊妹們在各大媒體、全國觀眾面前，交換「神秘定情信物」外，
在甜蜜蜜遊戲 PK 大賽中打敗閃亮三姊妹後，就可以和活潑俏麗的三姊妹，共度浪漫的情人節晚餐！













YoHo 悠悠遊戲王

0204-04-075 中華電信門號、及室內電話

台哥大、泛亞、台灣固網專用 0209-04-075

RO玩家有福囉

為慶祝 嘉年華 熱鬧登場~

於7/26~8/16下載RO手機圖鈴者,均可參加虛擬寶物(天使髮夾,惡魔髮夾,尖角頭飾,山羊頭盔,骨製頭盔)抽獎,下載越多中獎機會越大哦~~另外,RO嘉年華會(7/26台北,8/3台中,8/16高雄)當天,於「RO手機圖鈴區」攤位前下載成功者(由工作人員協助下載),就送攻城戰A4資料來乙個及免費參加現場遊戲一次,難得盛會,這是一次要參加的啦!

熱門排行 TOP10

30414	心愛走天涯	乘場
30416	勇敢	張惠妹
30159	痴心絕對	李聖傑
30364	看我72變	蔡依林
30335	夢中的情話	江蕙
30386	愛甲超過	向蕙玲
30371	布拉格廣場	蔡依林
19379	愛的主打歌	蕭亞軒
30390	天高地厚	信樂團
30380	說愛你	蔡依林





電玩專區

全民拚福曲--大悲咒	仙境傳說-守候永恆的愛(1)	金庸On Line-豪情英雄
星座浪漫鈴系列--浪漫雙魚	仙境傳說-守候永恆的愛(2)	金庸On Line-飛躍東方
星座浪漫鈴系列-水瓶精靈	仙境傳說-守候永恆的愛(3)	金庸On Line-葵花寶典
第七封印主題曲-蔓延	仙境傳說-普隆德拉地圖	三國On Line-遊戲下載曲
情人專屬電玩鈴聲-一個人旅行	仙境傳說-37號地圖	三國On Line-草船借箭
情人專屬電玩鈴聲 浪漫情人夜	仙境傳說-選擊	三國On Line-歡喜下載曲
	仙境傳說-新手村動感下載曲	三國On Line-稱霸三國

天龍八部之隨波飛舞
天龍八部之黑夜叢林
天龍八部之追夢
天龍八部之英雄夢(1)
天龍八部讀英雄夢(2)
仙境傳說-依斯魯得島
仙境傳說-樹老森林神秘

流行鈴聲

發燒男聲

30409	妳愛我嗎	范逸臣
30161	I Believe	范逸臣
30404	百慕達	范逸臣
30417	蕃尼	庾澄慶
18869	情非得已	庾澄慶
30389	追	張國榮
30388	拒絕再玩	張國榮
30377	花蝴蝶	游鴻明
30415	藏鏡人	秦楊
30430	遠邊那邊	伍思凱
30240	愛情大小便	許慧欣
30391	重返寂寞	張智成
30183	May I love you	張智成
30365	明知故問	張智成
30366	凌晨三點鐘	張智成
30355	Tell Me	潘瑋柏
30307	求愛復刻版	可米小子
30344	hey hah	可米小子
30381	他一定很愛妳	阿杜
30305	你就像個小孩	阿杜
30361	堅持到底	阿杜
30362	無間道	梁朝偉
30278	咖啡	張學友
30397	十年	陳奕迅
30316	Machi	庫吉
30359	Jump2003	庫吉
30369	我是為你活	庫吉
18811	你是我深愛的人	永邦
30245	威尼斯的淚	永邦
30207	你知道我愛你	邱澤

熱力女聲

30395	One Fifth	One Fifth
30407	愛的慢動作	One Fifth
30429	我美麗的愛情	許慧欣
30394	問自己	順子
30402	我的朋友Betty Su	順子
30384	至少還有你	林憶蓮
30374	什麼都捨得	戴佩妮
30378	水中央	戴佩妮
30356	愛是怎麼一回事	Sweety
30350	聽天使在唱歌	S.H.E
30343	always on my	S.H.E
30420	我們之間的事	范瑋琪
30340	未完成	孫燕姿
18554	綠光	孫燕姿
30336	神奇	孫燕姿
30421	開始愛	蕭亞軒
30392	我就是我	蕭亞軒
30408	愛上愛	蕭亞軒
30412	一輩子作你的女孩	蕭亞軒
30004	天衣無縫	鄭秀文
30418	暫且留住	許茹芸
30401	MISS U	張元郁
30413	靠近你	張元郁
30361	騎士精神	蔡依林
30370	馬甲上的繩索	蔡依林
30367	假面的告白	蔡依林
30419	陌生人	蔡健雅
30411	無底洞	蔡健雅
30423	遺失的美好	張韶涵
30428	假惺惺	張惠妹
30226	狠角色	張惠妹
30381	爽到你艱苦到我	蔡秋鳳

東洋精選

30345	旅途	濱崎步
30200	Stars	中島美嘉
30291	我是女人	KISS
19386	古老的大鐘	平井堅
30225	Deep River	宇多田光
30219	Final Distance	宇多田光
30177	櫻花翩翩	宇多田光
30216	Pieces Of A Dream	化學超男子
30217	Point Of No Return	化學超男子
30218	You Go Your Way	化學超男子

西洋精選

30191	To Where U Are	Gosh Groban
30266	Game Of Love	Santana
30293	海尼根-關多關多	
30265	Life Goes On	黎安萊姆斯
30263	Kiss K ss	聖潔凡蕾絲
30287	Moonlight Shadow	Mike Oldfield

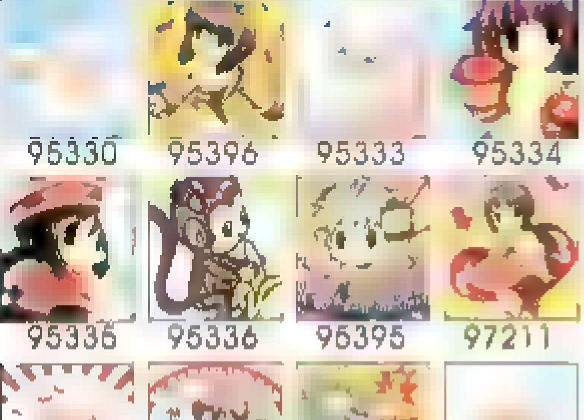
卡通主題

30258	卡布里島
30251	綠油精
18911	豆豆龍
18816	櫻桃小丸子
30180	恐龍救生隊
30384	小甜甜
30351	桃太郎
30351	哈姆太郎
30376	天空之城
30174	海王子
30172	天方夜譚
30171	小寶歷險記
30179	小康山

古典精選

30256	卡農
30247	卡門
30296	綠袖子
30274	玩具兵進行曲
30398	天鵝湖
30400	藍色多瑙河
30255	快樂頌
18403	給愛麗絲
18406	土耳其進行曲
19430	婚禮進行曲
19428	聖塔露琪亞
30234	四季/春
30312	我的太陽

彩色桌布









待機圖案





圖片訊息/螢幕保護



音樂賀卡

快快快快 接手機 接手機囉 快快快快!接手機 接手機
親愛的 親愛的 我在呼叫你 親愛的 親愛的 我好想你
在這個靜靜的夜裡 靜靜等著你 等著你等著你 靜靜等著你
不要生氣 不要生氣 原諒我 原諒我 不要生氣 不要生氣 行個禮啊!敬個禮
.....我在這裡.我在這裡.我在這裡.我在這裡 (手機的自白)
黑反來困 黑反來困 (台語的喔!)
二個欠一個 二個欠一個 來來阿 來來來來 卡多你嘛死不驚!(台語的喔!)
阮阿娘例叫我 阮阿娘例叫我!阮阿娘例叫我 阮阿娘例叫我!(台語的喔!)
當你聽到這鈴聲響 忍著看的聲祝福你 生日快樂 生日快樂 祝你生日快樂!!

適用手機系統

Nokia 所有機種 OKWap 66 8 3698
SamSung R2 Q5 R220 N620 M628 T 08
Motorola V8088 P7689 P7789 T 89 T191 T190
Nokia 3210 3310 8 0 6 50 62 0 6250 65 0 71 0
8210 8250 8850 83 0
OKWap 66 8 3698
Nokia 32 0 33 0 6210 6250 8210 8250 8850 8890
Nokia 33 0 3330 3390 52 0 55 0 7650 8250

先撥打0204 04 075 0209 04 075 使用者會收到以下簡訊
如同手機收到簡訊後 請按照下列步驟操作

請有機種簡訊後,收到簡訊後將簡訊息刪除 否則將儲存而不能其他圖鈴
...請先向手機所屬之電信公司申請開通GPRS服務 手機才能連線上網
適用於台灣用戶
...請先確認已經設定好WAP GPRS上網設定

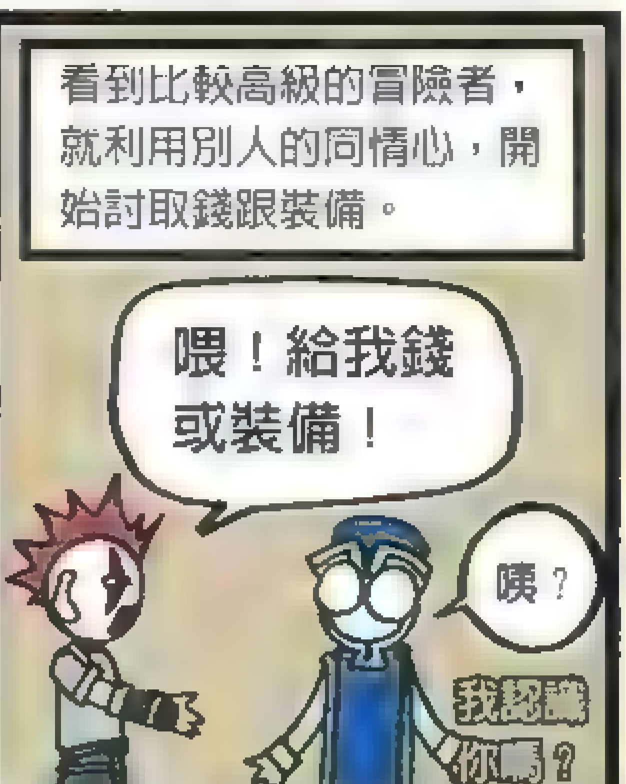


非典型線上遊戲
彩虹冒險™
-Survival Project-
PC
中文

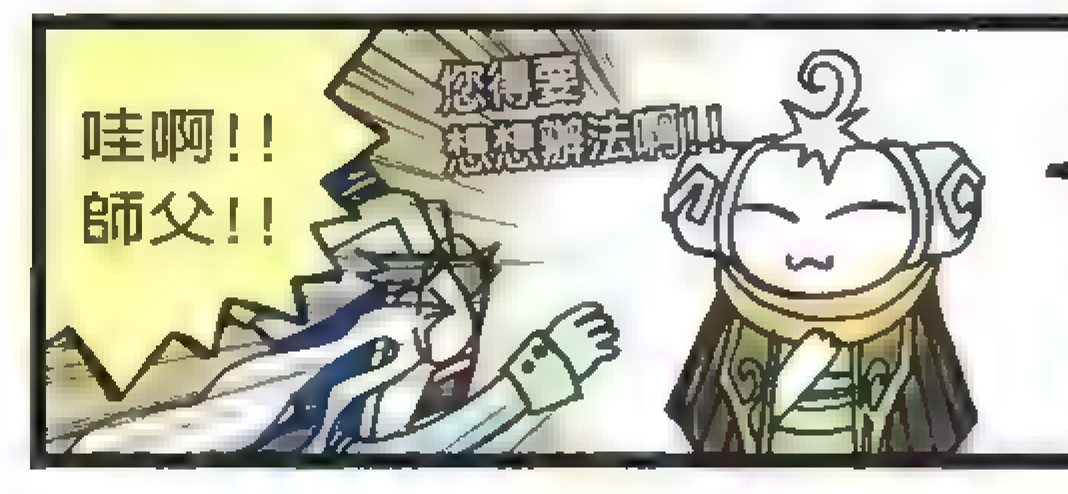


提供最完整詳細的石盤攻略













幻想三國誌 完全攻略

古松居


▲初嚐召鬼術的厲害

姬霜因與徐庶之妹徐虹相約前去採藥，故一路由古松山道趕往山中瀑布會合。

(主1—前往山中瀑布找徐虹。)

到瀑布前見徐虹正遭天若宮門人留難，要她追索鎮宮之寶「天焰之印」。姬霜施以「召鬼術」將其收伏於崖底，但旋見施出紙鶴術通報訊息。姬霜暗叫不好，但還是先將香語送回古松居療傷要緊。(主1完)

(主2—將徐虹送回古松居療傷。)

返回徐庶小屋，但見弟弟姬軒正在習索兵法，姬霜告以敵人殺上門來及徐虹負傷緣由，因感徐庶(元直)下山未歸，故決定先往山裡取回"佛座蓮"以穩住香語傷勢。(主2完)

(主3—找尋山中的佛座蓮，替徐虹治療傷勢。)



姬霜與姬軒倆姊弟於屋外好生複習了一番基本操作：返回徐庶小屋取得平日所備之物後，趕快由小屋左方進入古松林。

在古松山道盡頭遇到看守佛座蓮的魂蛛，姬霜急欲動手解決魂蛛取藥，遂與姬軒聯手擊敗了魂蛛…隨後憶及徐庶曾講，凡守護妖物多半懷有修煉的內丹或秘寶，正可用以增強功力，但姬軒則力勸上天有好生之德：(本文選2)

1. 未知的仇家已殺上門，提昇功力重要。
2. (雖然是婦儒之仁，誰叫你是我弟弟。)

上前取得佛座蓮之後，驚見姬軒已負傷，姬霜護弟之心表露無遺；二人一陣嬉鬧過後，隨即趕回小屋救治香語。

返回徐庶小屋使用佛座蓮穩住香語傷勢未幾，徐庶返回並施法為香語治傷。徐庶怒責姬霜擅施召鬼術，恐有一日會反噬其主的；但也不忘感謝姬霜拯救香語，遂分贈此番下山所購物品予姊弟倆。徐庶接著要運功替香語療傷，故遣姊弟二人好生練功去…徐庶喃喃言道，雖躲了天若宮八年，但終究是找上門來了…姬軒則隱隱感覺徐庶或是心憂徐老夫人被"請"往許都之事吧。(主3完)


▲的確是最毒婦人心

(主4—在古松山林中練功。)

姊弟二人到得古松山道練功，姬霜心裡不服徐庶之說，她自認從未召鬼害人，為何徐庶一直對她存有偏見？…姬軒乃百般出言安慰。

1. 這款遊戲中的選項簡直多如牛毛，其中有不傷大雅者，也有影響結局至鉅者。老宇仔遊戲願望並無特定的"芋"設立場，純粹是角色扮演時最直接的即時反應。有鑑於遊戲結局的設定，姬軒可與三、五位美眉做不同的結合，一者可提供玩家改變路線的多樣化樂趣，但二者之奈違上既有的性別窠臼，為何姬霜就不能從黃月英、貂蟬、劉備、關羽、張飛或趙雲諸大將中，隨心所欲的選一良人呢？不是說好是"幻想"嗎？那老宇仔就不能給她"幻想"一下嗎！

2. 從遊戲劇情玩家不難發現善惡其實是"怪怪"的，至遊戲最終的大魔頭也有黃月英與蚩尤之分。為了不減損玩家玩遊戲的樂趣，老宇仔還此鄭重寫告，遊戲中的許多選項亦有決定性的取向作用的，故請慎選的"各憑良心"選擇。

3.

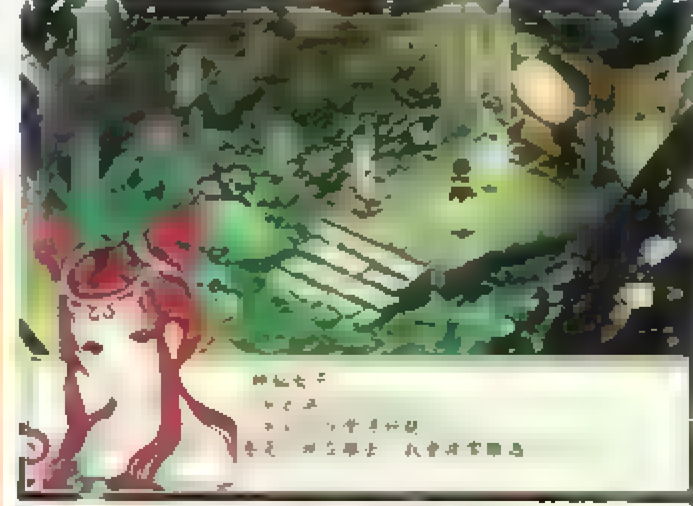


姬軒忽覺身後巨石有異，姬霜再度以召鬼術轟開巨石，姊弟二人隨即進入秘洞一探究竟。(主4完)

(主5—發覺隱密的地點，潛入探查。)

古松秘洞內發現有一古鏡，姬軒不見散發妖氣，故上前嘗試而幻化成一名神秘女子…神秘女子對自身姓氏、身分一無所悉，且不明何以會是面鏡子，只意謂與姬軒似曾相識，乍見即倍感親切，遂請求將她帶離此地。神秘女子當即為二人講述戰鬥武學的觀念與技巧，並臨場指導戰鬥要領。姊弟倆先得改變為前後成列的陣形再應戰(姬軒可先修煉「蔽日干光」並設熱鍵)；戰勝後，獲贈“瑪天晶魄”。




▲老芋仔也常有這種困擾

神秘女子為二姊弟施法治療後，得到個「寶鏡」的名號；姊弟二人做過引介後，也該返回探看香語情況了。(主5完)

(主6—回古松居探視徐庶治療徐虹狀況。)

返回古松道驚聞傳來異響，姬霜暗自揣測是先前藉著紙鶴術接獲通報而來的賊人，當即吩咐姬軒備妥兵刃再返回…此時的徐庶小屋，天若宮的代掌教司馬懿已親率人馬與徐庶交上了手…姬霜進屋並猝然施召鬼術先發制人，但司馬懿棋高一著，導致徐虹搶前接下殺招，徐庶乃發動攻勢與司馬懿對壘…司馬懿意欲強索八年前被叛徒姬風與姜秀夫婦盜走的「天烙之印」…徐庶對姬軒表示其中有諸多苦衷情由，當年掌教的水鏡師兄明瞭這一切的…徐庶驟然發動「風捲樓殘」將姬霜、姬軒和徐虹三人送離此間，隨後由屋中傳出一聲淒厲的哀嚎…


▲司馬懿竟淪落為宵小

三人到得古松山道，徐虹顯然傷重難癒；她兄妹二人受姬風師兄所託，照顧姬霜姊弟總算是盡了力，並將引發殺戮的「天烙之印」交予二姊弟，意指此物乃解開八年前，姬霜爹娘及徐庶遭誤解的關鍵，催促帶往山下尋找水鏡先生，則一切謎團終將得解…草草將徐虹就地埋葬後，因唯恐司馬懿追殺而來，故需儘速遠遁，否則徐庶兄妹的犧牲就告白費了…(主6完)

(主7—帶「天烙之印」找司馬徽(德操、道號水鏡)解開父母叛教之謎。)

二人行至古松居入口時，遭到天若宮門人阻攔，意圖留難二人直至掌教趕抵，姬霜則要以天若宮門人的鮮血祭祀…姊弟二人正戰至力乏之時，後頭又出現一批天若宮門人助威；所幸由山腳下趕來一批寧生殿門人義助打退一干天若宮門眾…姬軒終於見識到兵書裡的“支援效果”了…



殺出重圍之後，寧生殿門人言道天若宮為惡已久，且專殺他門下良民；又聞外間已是群雄割據、黎民塗炭的亂世，兼有黃巾餘黨四處流竄，建議謀職或問訊可逕往襄陽大城；謝過助拳之恩後，雙方乃各自逕往山下直奔。

(主8—入襄陽城打探消息。)


▲被追殺的感覺挺爽快的

襄陽城

姬軒一進城內即告不支臥倒；進入客棧(自動)安置後，姬霜自怨未盡保護之責。此時傳授姬霜召鬼術的師父雷卞，突然出現在客房內；他診視姬軒一番，安慰休息一晚該當無事的。雷卞強調「召鬼」乃是姬霜的天賦，也唯有她能夠駕馭…當即再傳授更強的「鬼王招來」第一重…雷卞走後，姬霜決定趁姬軒休息之際，就近出外打探消息後再返回。(主8完)

(主9—在客棧內打聽消息。)

客棧內聽聞食客論及最近比武擂台要舉行“亂世英雄會”；詢問店小二黃乾後，得知是一有志之士意欲推舉共主為民仗義之盛會，有興趣的都可參加。(主9完)

走出客棧時，姬霜打算趁此期間，先到城中打探水鏡先生的消息；或可請教城內居住多年的長者吧。

(主10—在襄陽城內找人探問水鏡先生的消息。)

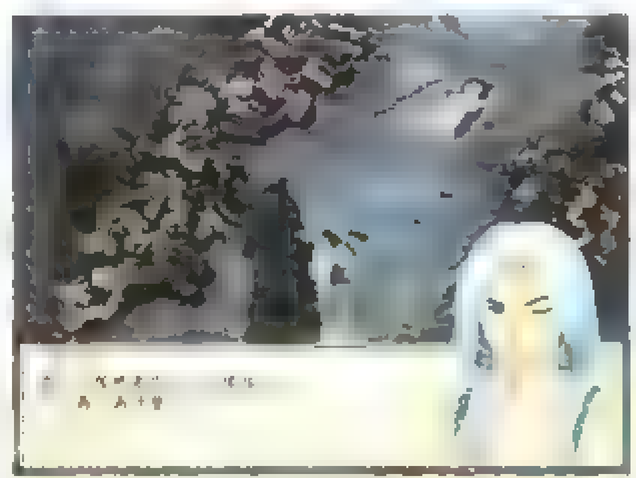
向城內的狀賁武二問得居住最久的老人就住在他身後的屋裡，但聽說老人家性格古怪。進入水流居見有孤獨老翁，可恁怎麼好言相詢，老翁始終不理睬。姬霜感嘆若是弟弟在場，一定能問出話來的…姬軒此刻應該醒了，先趕回客棧找他來向老翁問訊吧！(主10完)


▲可得小心打工陷阱哦

(主11　回襄陽城客棧探視姬軒，找來向孤獨老人問水鏡下落。)

當姬霜返回客房時，姬軒正做著惡夢；驚醒後，心下駭然夢境竟如此真實…姬霜入屋告以"亂世英雄會"與水鏡先生的消息，姬軒認定是結識四方豪傑的良機，遂決定找老人探問消息，並順便出城練功、汰換裝備，以為盛會比試預作準備。(主11完)

再往水流居找孤獨老翁，姬軒一番言語已打動老翁開口，但表明不會回答問詢。姬軒緊拉姬霜退出屋外，並認定老翁或許是因長時間被孤立而遭受委屈，既開金口即表示有點興趣，且先往街上打聽有關老翁的消息吧！



▲這個夢很有問題的

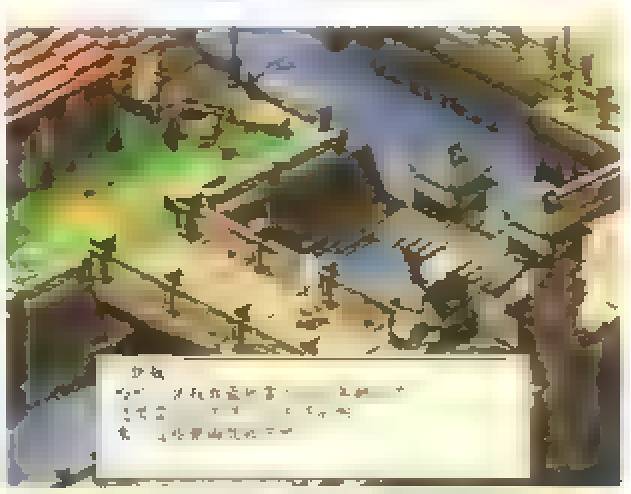
(主12—在襄陽城內找人探聽孤獨老人的相關消息)

南隅民居有女童飛橙找不到愛狗小嘟嘟，因昨日被大福用彈弓偷襲後，驚嚇得不知跑哪兒去了；(本文選1)

1.幫她找吧
2.還有其他事情要忙…

答應之後，姬軒指街上好似曾看過手執彈弓的男孩，先去探探他的口風吧。(支1—找拿彈弓的孩童詢問小嘟嘟的下落。)

襄陽城北橋頭有名託叔不知回家的路，因出門為孫子買包子，就此迷了路；在北邊岸上有孩童小託託正餓著肚子，因久候不到爺爺買回包子，故請求替他找回爺爺。(支2—通知託叔，讓他順利回家。)



▲好像拐個彎就到了嘛

回頭再找橋頭的託叔，轉告他孫子正等得餓著慌，並詳細指出回家路徑走法；獲贈200銀兩。(支2完)

途中有女子莫娥憂慮家中米缸缺糧，不知有無善心人士肯助她度此難關；若有二百兩，就足夠她一家過上好一陣子了。(本文選1)

1.這是兩百兩，請收下吧
2.(這…我再考慮考慮。)

將託叔所贈的銀兩轉手贈予莫娥，獲贈"華陀祕藥"。

城北民房內有對母子正等著父親回家開伙，聽聞孩童范桐懷疑父親把飯錢拿去賭博。屋外聚賭的賭徒中有父親范梧，姬軒好言相勸未果；返回屋中又聽母子兩人訴苦後，姬軒考慮是否要伸出援手：(本文選2)

1.(人各有命...算了吧。)
2.(暗地裡給予協助吧。)

姬軒佯稱是父親請託轉交，故給予范氏50銀兩。(姊弟二人皆獲得50經驗值)

城東民房內的孩童福泰安有新彈弓，向他詢問小嘟嘟去向，阿福終於指出逃到太守府附近去了。(支1完)(支3—在襄陽城內找小嘟嘟。)



▲別漏掉後面的寶箱哦

出了門發現屋後有餓得発的小嘟嘟，姬霜提醒驚嚇一夜後，想必飢餓難耐，先設法買個肉包子填飽牠肚子再說。(支3完)(支4—買肉包給小嘟嘟吃。)

襄陽城內的肉包商阿角有販售肉包，但得花上三十銀兩：(本文選1)

1.麻煩你，請給我一個肉包子吧~
2.(唔…好貴…)謝謝，我還不餓。

買了肉包再回到城北找小嘟嘟，待牠吃過即可帶回南隅民居找主人(此時方可取得位於屋後寶箱的「御天劍譜」)。(支4完)(支5—趕緊將小嘟嘟送回飛橙身邊。)

將小嘟嘟帶回襄陽城內南隅民居交給飛橙，獲贈"百年蔘"。(支5完)

在襄陽城北橋頭行乞的乞兒左殘手，說道孤獨老先生自從子孫死於戰亂之後，家產亦遭騙徒掏空，自此不再信任別人了。姬霜至此方知老翁有此過往，姬軒則判定此乃病根，可以回去找老翁請益了。(主12完)

(主13—消息打探完，再回去找孤獨老翁請教。)



▲效果真的是一樣嘛

再入水流居找老翁，姬軒直言表達有要事相求，但也希望能真心的瞭解老翁並提供協助，老翁這才誇讚既孝又仁義；據說水鏡先生於八年前在城內與他有一

POINT

面之緣，只是他當時滿臉憂愁，並急著趕回某地料理大事…水鏡先生臨走丟下「天地變色、人世逆行」二語，並給了個東西給他護身；老翁當即以"冰魄．健體"相贈。（主13完）

老翁另指"亂世英雄會"即將舉行，要是準備妥當就前往瞧瞧吧！多結識英雄豪傑才能成就大業的。出了門後，姬軒遙指城北即是"亂世英雄會"舉辦之地，這就前往結識當世的英雄豪傑吧！

（主14－準備好了，就去參加亂世英雄會！）

此時的襄陽太守府內，蔡瑁正極力向太守劉表薦舉國色天香的美人，但士兵旋即傳報城內百姓群集擂臺前，應是"亂世英雄會"所造成的亂象。蔡瑁不耐的表示會派員處理…

襄陽城北的擂臺前已然人聲鼎沸，臺上的女子貂芷（芸真）正與書生模樣的溫青對壘；溫青分神遠眺臺下的姬霜瞬間，貂芷使出狠招襲來，幸虧眼明手快的姬軒躍上擂臺適時解圍…貂芷視姬軒此舉乃上臺挑戰，加之臺下觀戰群眾推波助瀾之聲四起，姬軒乃決定應戰以上弓聲檄語（戰鬥中得到"速行之魄"、"回氣之魄"）…


▲這算不算高頭"鑽洞"呢

貂芷敗陣後，擂臺上繼而出現挑戰者「金陵刀」燕起，他容得姬軒稍事喘息後，兩人再展開對壘（戰鬥中得到"馴獸之魄"、"速行之魄"）…（主14完）

兩人戰得難分難解之際，官兵已出面干涉並展開追捕，聚集群眾紛做鳥獸散。溫青催促眾人速隨他躲避；燕起隨溫青遠離後，姬軒步下擂臺並同姬霜一路殺出…

（主15　逃避城內官兵，與溫青、燕起會合。）

殺回襄陽城內，姬軒瞧出溫青二人似往西而去，遂決定跟上…到得溫青別苑前，立即跟著溫青、燕起進入屋內。三名少年相談甚歡，當即義結金蘭，以年紀而論，燕起為大、溫青次之、姬軒居末。席間，姬霜感覺溫青眼光有異，家僕忽傳有兇姑娘硬闖別苑，來人正乃貂芷，她為比武受辱討公道而來…貂芷提出和解條件，意指殺父仇人劉備明日造訪太守劉表，邀同次夜前去行刺…姬軒問及意見，眾皆同意前往…姬霜此時推說醉酒出外透氣，溫青見狀則急急跟至門外…（主15完）

溫青心知肚明姬霜對自己親弟弟有份特殊情愫，唯礙於禮法而不得不深埋心底；當溫青問及姬軒是否知悉時，姬霜乃陷入思索：（本文選1）

1.（要是銀弟弟不離開古松居該有多好…）
2　溫思乾，值得託付的男人？…也許…
3　男人全都是不懂女人的笨東西！

隔日一早，姬軒、姬霜與貂芷於別苑大廳聆聽燕起講述陣形。燕起浪跡江湖時，無意間得到「鬼古遺書殘篇」，他因稍有領悟，遂即授與姬軒，繼而進行變換陣形的模擬戰鬥。過後，燕起一同加入行動；溫青則提供銀兩供更換裝備或打探消息打點之用（得到100銀兩），待準備妥當後，再返回找溫青即可。


▲謙虛一點才能學到絕活兒

（主16－做好萬全準備後，前往刺殺劉備。）

到商號更換裝備後，逛至襄陽城北太守府前，差役秦五郎販售消息，但要價二百銀兩：（本文選1）

POINT
[illegible]的敵情再行動…（貿可於城內自由行[illegible]

1.好，還請賣給我們這個消息。
2.（好貴…還是把銀兩留下來買些裝備吧。）

秦五郎指劉備日內將到訪，他身邊有位大將軍護衛，哪怕是刺客來襲也不足畏；聽說那位大將軍最擅長整列的貫穿攻擊，陣法上也得注意。

入夜後（返回別苑找溫青並選2），整裝前往太守府，沿途有巡夜的官兵攔截…（主16完）

（主17－入夜，潛入太守府內刺殺劉備。）

殺至太守府前遭遇大批官兵抵擋，敵方擺出「護城陣」以待；姬軒提醒設法使對方人數低於六人即可破陣…進入太守府後，後頭忽出神秘黑衣人尾隨而入，意欲趁機取下雙劉首級，好替丞相拿下荊州…

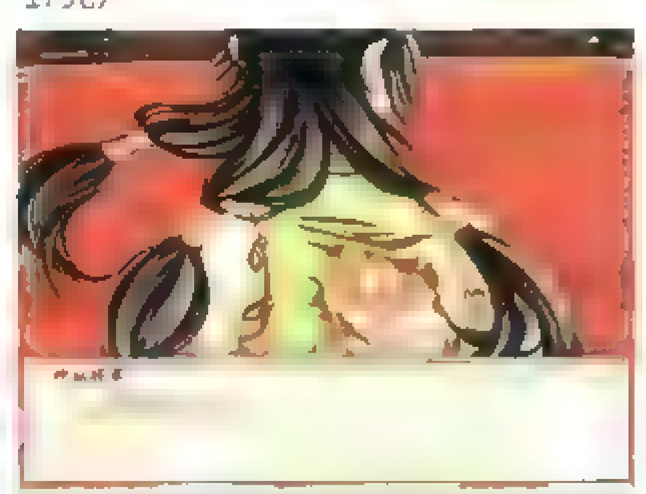

▲初嚐陣形的艱辛酸楚

劉備正與劉表論及防務，姬軒等人闖入，貂芷迫不及待將矛頭指向劉備，但趙雲隨即現身解危…雙方激戰，姬軒因感實力懸殊，有意撤退，唯貂芷堅持不肯收兵；而趙雲也不容來人輕易走脫…

POINT
[illegible]

敗陣後，趙雲使出「橫掃千軍」攻向姬軒，姬霜毫不遲疑的挺身接下

狠招…趙雲早已發現樑上另有刺客埋伏，來人與姬軒並非同夥，唯神秘將軍見趙雲在場護主，心下忖量恐將難敵罷備性命；一眼瞧見姬霜背後露出「太陰之女」印記，遂改心意佈下迷霧而將姬霜一行人俱都擄走…劉表不明就裡，初則猶怒責趙雲縱放賊人逃脫，但在聞聽趙雲指來人身負上乘武功，且二位大人只恐能保護其一之後，劉表方不覺驚出一身冷汗…(主17完)

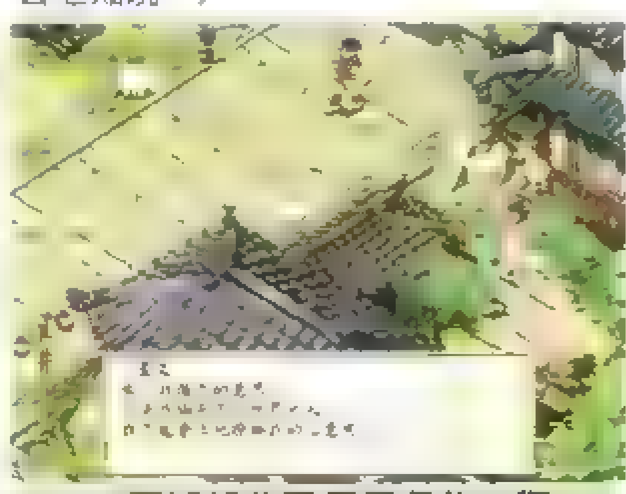

▲今年最流行的春夏內衣

許都城

眾人醒來不知身置何處，昌青提醒弄清楚情況要緊。

(主18—探查目前所處情勢。)

走出房間發現竟是在丞相府內，曹軍守衛指丞相外出，請於傍晚時再行覲見。走出府外在內城發現路旁有一迷路孩童。城內女子星文正與知心牛打啞謎，看似有煩惱；繼而問道是否認識曹三公子曹植，託請代轉一方手帕。(支6—傳遞暗戀少女的心意讓曹植知曉。)


▲既知如此又何須多此一舉

返回丞相府將手帕交予曹植，但也坦言心有所屬，委請據實以告。回頭委婉告知星文詳情，她倒也能釋懷；獲贈"行氣秘藥"。(支6完)

許都商店內有客人惡市指稱，只需將丞相府附近迷路的小孩帶來可得三百兩；(本文選1)

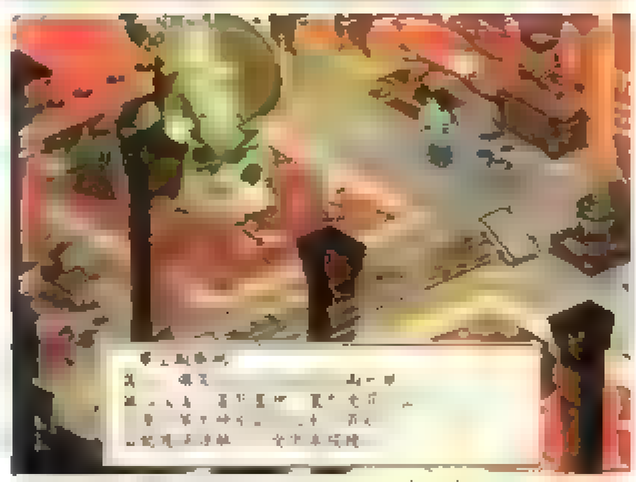
1.這種缺德的事我不可能答應你！
2.這…為了有錢買裝備，只好昧著良心…

溫香閣的紫儀指妹妹桑桑在 年前被人口販子拐走，行蹤無從打聽起。姬軒答應日後將特別留意桑桑的消息，獲贈100銀兩。(支7—找回失蹤小孩桑桑。)


▲可千萬別答應啊！

寧生殿的信眾指寧生神於上古時與黃帝並列，廟祝表示若要獲得寧生神庇佑，可購買"功過板"與"贖罪狀"，眾人七嘴八舌嫌責，想來也是利用人性弱點行斂財之實。大致已逛遍了許都城，時辰也到了該回丞相府詢問相救之舉有何意圖了。(主18完)

(主19—回丞相府內。)


▲最新版本的'寧七力'

回到丞相府見曹操，才得知為曹仁所救，貂芷雖明白曹操與劉備合謀害了她父親，可惜實力尚不足出手…經曹仁轉述「太陰之女」緣故，曹操乃禮賢下士邀請加入曹營；溫青提議點以"密令"方式託付任務領取賞金而獲得共識。曹操示意劉備欲往隆中請諸葛亮協助，希望能一舉刺殺劉備…曹仁指既是"密令"，姬軒等人宜往客棧投宿為妥。

眾人離開後，曹操深怕敵前倒戈，原欲指派「虎豹騎」尾隨伺機行事，但曹仁則指重傷獲救的徐庶乃一稍子，有關他與姬家姊弟的淵源也已探查到…步出丞相府，姬軒表示先投客棧暫歇，待明日再往隆中。(主19完)

(主20—先去許都客棧投宿，再執行曹操密令。)

進入客棧就歇後，姬霜因覺對曹操有似曾相識的厭惡感，故急欲弄清楚；溫青隨後發現姬霜行止，亦急追而去…姬霜上得丞相府屋頂，耳聽曹仁正向曹操提及鳳兒的「鳳凰胎記」，曹操乃追憶起曾遺也拋棄的女兒…姬霜難以接受自己竟是曹操之女的事實，並警告隨後跟至的溫青不得告予弟弟知曉，言罷即不知行蹤…

姬軒醒後發現溫青留有書信，指姬霜因故離去，且因失其芳蹤而暫時無顏相見，溪起安慰可多待幾日等姬霜返回。曹仁因見遲未出發，故親至客棧探詢，並交予"調兵令牌"供危急時動用。經夥伴們建議，姬軒乃決定先往隆中出發，沿途再打探姬霜消息。(主20完)

(主21—執行曹操密令，赴隆中刺殺劉備或諸葛亮。)

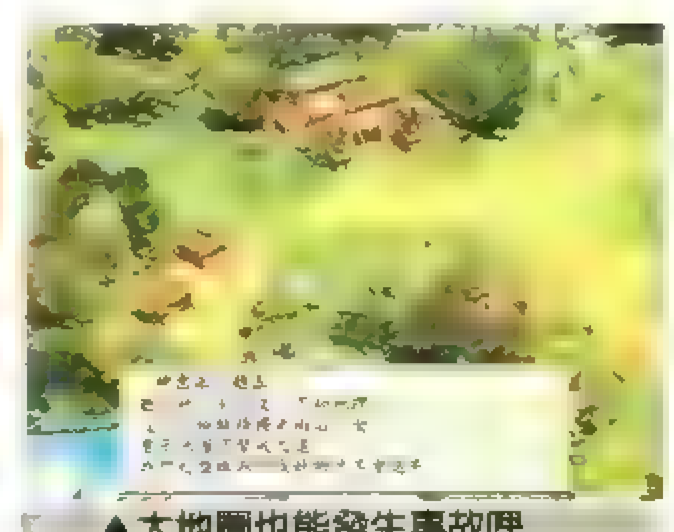
(主22—旅程中沿途探查姬霜下落。)

一路來至隆中入口前，巧遇神意派的趙五和錢六，他二人也正欲前往隆中請諸葛亮解救被千年蜘蛛精擄走的少女。姬軒只道姬霜遇險，遂決定隨他二人前往蜘蛛洞。

(主23—赴蜘蛛洞打倒千年蜘蛛精，解救二名受俘女子。)

蜘蛛洞

姬軒等人進入後，姬霜與師父雷卞隨即現身，雷卞勸道既查清與姬軒並非親姊弟，就該如實告之，但姬霜則擔心解開血源枷鎖後的發展…


▲大地圖也能發生事故哩

殺至蛛洞詭郿遇上神意派副統領，姬軒急著闖入千蛛穴，千年蜘蛛精隨即現身…勉力獲勝後，終因透支太過而負傷，姬霜師徒乃適時解圍；姬霜留下偷自當下的寶物，希望姬軒能妥善照顧使用…姬軒昏迷中隱約聞到姊姊的鼎鈴花香…蕉起瞧見寶物，知道有高人相救，但寶物雖是活的，卻不知如何使用，暫且帶著並趕往隆中吧！(主23完)

由入口經隆中上坡到隆中山地時，見有大批官兵圍住她的家門，故急著趨前探看。

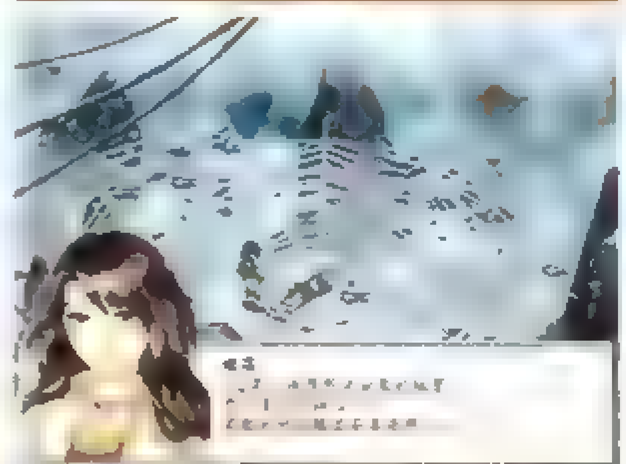
(主24—赴蟬兒居解除蔡瑁欺負貂蟬的危機。)



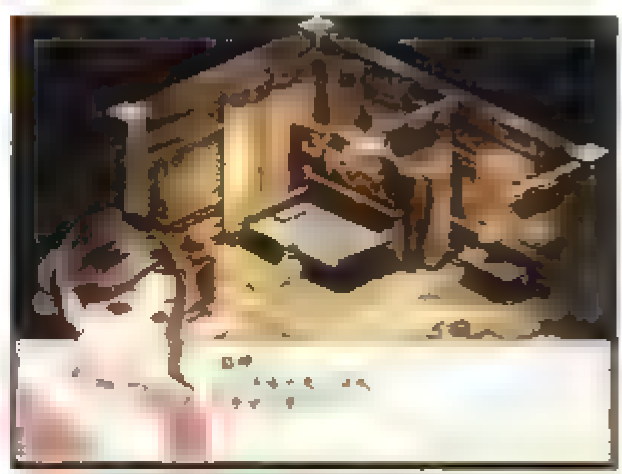
隆中

蟬兒居外，蔡瑁查訪絕世美女到此，並盛讚貂蟬不愧是董卓與呂布的女人，不料卻被貂芷一行打碎他納妾美夢…蔡瑁所佈乃「四羅秘陣」，姬軒提醒陣法低於四人便能破陣…貂蟬邀入屋中設宴款待，燕起詳述襄陽城比武婚約之經過，但見貂芷悻然入房歇息，貂蟬乃請姬軒喚她出房進食。





▲相思總在分手後開始



▲這種母親很難得的

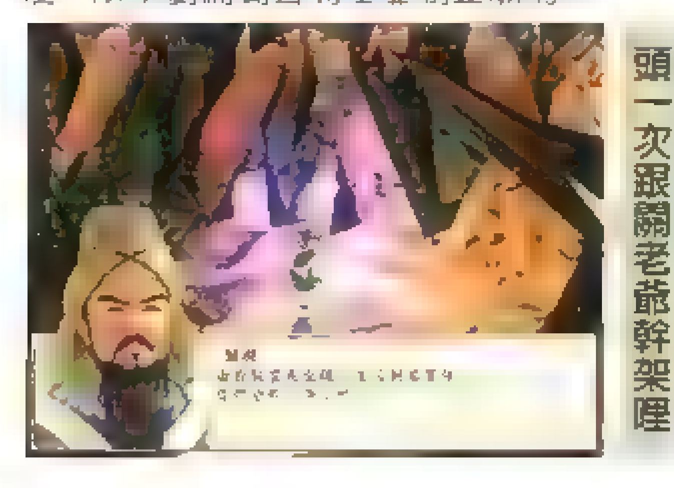
姬軒入房見貂芷已熟睡，睡夢中一記拳腳將姬軒擊昏在床側，貂蟬入屋乃將姬軒扶進貂芷床上…隔日，貂芷先是大發脾氣，繼而邀娘親同往刺殺劉備，姬軒則主張另覓地點安頓貂蟬為妥，貂蟬遂同意離開此地。(主24完)

由隆中山地東北方再經隆中溪流到隆中田地，遠遠瞧見有人聚集。趨近驚見劉備、關羽、張飛三兄弟向女子糜香強迫推銷，這三兄弟雖是假，但姓氏可真是劉關張沒錯；關二有一式狠招挺累人，應先集中火力擊敗他…這三人原來是小白狐白玥唆使，意在鼓勵他們自力更生…隨著糜香來至臥龍居外，瞧見真正的劉關張正二訪茅廬，姬軒上前卻誤中孔明佈下的迷陣…隨後趕至的徐庶見狀，倒也希望姬軒等人多見識孔明陣法…

姬軒提醒此乃幻術陣法，只需依循一定的方式就能走出的，還是先設法破陣再說。

(主25—闖出幻石陣。)

成功走出迷陣在盡頭遭遇到關羽，因聞趙雲言道有刺殺劉備的刺客，特來此等候並即展開攻擊(此役必敗)…眾人慘敗後，所幸劉備聞聲而至並制止關羽



頭一次跟關老爺幹架哩



臥龍居內，徐庶表明雖奉曹操之命暫季刺殺任務，但卻衷心希望姬軒能投入劉備陣營，貂蟬亦表示會力勸的。徐庶迫於母親困居許都受曹操挾制，而有不得不委身曹營的苦衷。孔明經劉備闡明大義並行大禮後，乃與之徹夜暢談雄才偉略並剖析天下大勢。「隆中對」確立了三國鼎立的大針，孔明也首肯出山輔佐，而姬軒等人也皆同意投入劉營。

有感於曹仁先有救命之恩；曹操復有舉用之德，姬軒乃決定先向曹營表明心意，再返回全力輔佐劉備。劉備示意孔明與貂蟬先隨之返回新野，姬軒則待拜別曹操之後再趕往。孔明臨走前稱糜香與姬軒有緣，故今後可隨侍姬軒左右；白玥欲返回修煉，故不能同往。孔明分撥已定，遂急趕劉備而去；徐庶心知姬軒有所疑惑，留待路上再詳談吧…(主21、25完

(主26—回許都丞相府向曹操辭別。)

走出臥龍居，糜香提出「麟印之卵」可否交由她飼育；只要在戰鬥中將「麟印」召喚出來吸收經驗，就能幫助牠們成長為「麟獸」，並能發揮特殊的能力；姬軒欣然交給糜香。

POINT

藍色麟獸(輔助型)

紅色麟獸(攻擊型)

黑色麟獸(混合型)

回至隆中入口時，徐庶表示要細說八年前暫借「天焰之印」的緣由，但因誤中司馬懿妖術且於此時發作，故失去理智倒戈攻擊…合力擊敗中妖術的徐庶，在糜香和寶鏡照料下已漸回復神智，但終因自責未盡照顧姬家後代乃含恨而終…姬軒感嘆為何遭遇如此多的變故：(本文選1

1.(要是跟姊姊永不離開古松居該有多好…)

2.我該打起精神，繼續查明父母冤屈…



▲徐庶終於抓狂啦

古松林

將徐庶帶回此間與徐虹同葬一處，姬軒祝禱徐庶在天之靈能引導尋著水鏡先生，以讓爹娘沉冤得雪…姬霜與雷卞隨後現身，她怨嘆強大的召鬼術竟使不上力，而雷卞則指徐庶心中尚有缺憾，故予人可乘之機植入妖邪的種子…

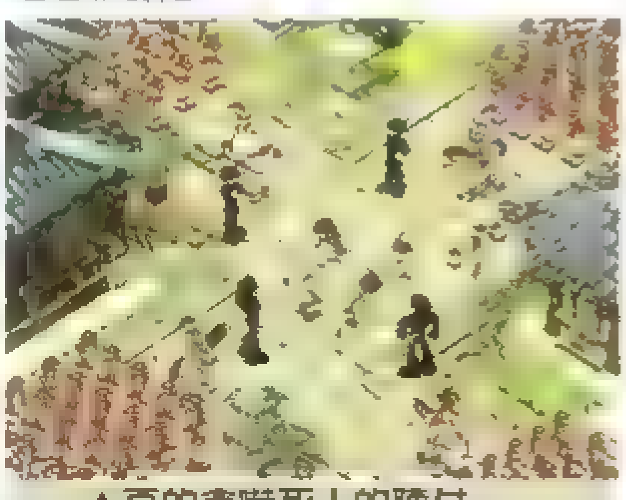

▲可以考慮用火葬的

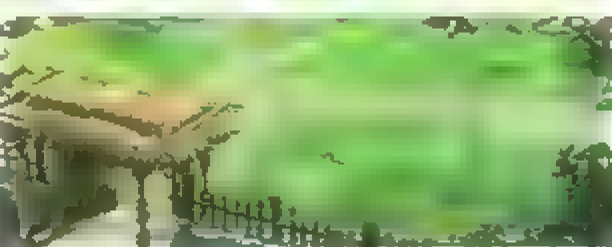
許都城

姬軒等人步出古松林(自動)趕往城內，入丞相府向曹操表明心跡…曹操一恨人才落入敵手，喚出虎豹騎圍城追捕；下令若是頑抗不屈，則提頭來見！(主26完)

(主27－赴新野投靠劉備。)

姬軒一行出得丞相府即遭受大批曹軍攻擊…再往前又遭遇黑衣裝扮的虎豹騎追擊(此役必敗)…落敗後，曹軍更如排山倒海而來，將許都圍得滴水不漏；旋即又聽聞曹軍鳴金收兵…姬霜趕至曹操跟前喚一聲爹，以換得姬軒等人性命…突然獲准放行到城外(自動)的姬軒雖不明所以，但還是先趕往新野吧！


▲真的會嚇死人的陣仗



新野城


▲招募五個民兵有個屁用

進入太守府赫見蠱青在場，他正向劉備稟報曹操整飭軍備要南征的情報，並且支助大量資金；劉備則請其先與姬軒等人用膳休息。姬軒一行告退後，關羽、張飛言談間對於孔明未必全然信服；孔明衡情度勢乃建議招募民兵訓練，並建請姬軒等人協助。姬軒等人於客棧內休息過後，燕起獲報劉備召往太守府接任務。(主27完)

(主28—赴新野官府，找劉備接任務。)

劉備於太守府內表明招募民兵的急迫，故命姬軒至城中找齊五位願意從軍者，並速回報。(主28完)

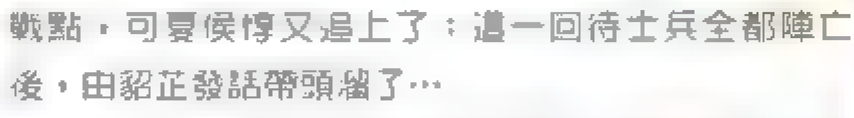
(主29—在新野城中找五位願意從軍者，再找劉備報到！。)

分別尋獲西北民房內的戰勇、太守府左側的周宼(花五十兩)、客棧前花圃的古焉、新野民房裡的關白(帶口信給回襄陽娘家的妻子)、新野南隅居的賈尚；回頭再向劉備交差。(主29完)

士兵嚴格訓練期間，傳報夏侯惇引兵十萬殺奔新野而來，孔明表示決戰點在博望坡狹道，命姬軒等人擔任先鋒，但只准輸、不准贏，要誘敵深入狹道，火燒博望坡舊郡糧草；待敵軍心大亂，再配合其餘諸將回軍殲滅。關羽、張飛冷眼旁觀要驗證軍師的實力；趙雲顧全大局遂自願陪姬軒擔任先鋒，孔明乃另賜調兵令牌(得"蜀．調軍令牌")。

(主30—引誘敵人至博望坡舊郡焚燒糧草，待敵軍混亂再趕跑他們。)

博望坡



▲可別不小心打贏了哦

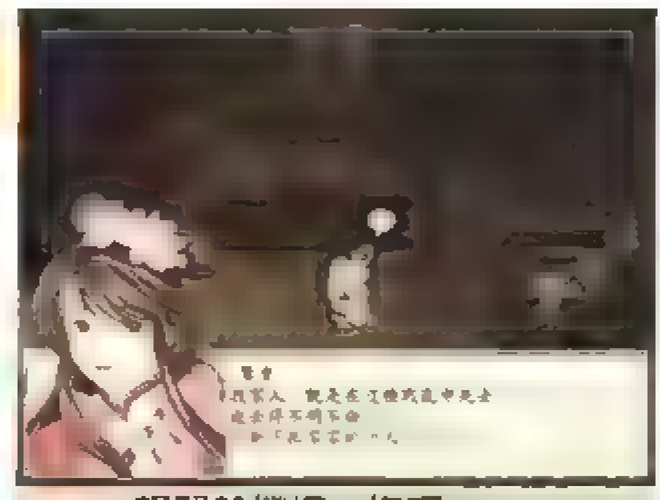
抵達後，趙雲再度提醒要引敵至博望坡舊郡，這期間只准輸、不准贏。前進到楓谷2，夏侯惇已率兵追來，燕起提醒別裝得太假，待士兵死傷過半，姬軒會帶頭落跑…到折道再戰一場，由燕起領頭退兵，前進到落楓道，趙雲指前頭即是決戰點，可夏侯惇又追上了；這一回待士兵全都陣亡後，由貂蟬發話帶頭溜了…

另一頭，劉備援軍已趕抵掩護，關羽要眾人隨他前往博望坡舊郡，趙雲則隨侍保護劉備。到得博望坡舊郡(自動)時，關羽指糧草中已預埋硝石、硫磺等物，待夏侯惇貪功追上時，可先在前方容易引火處等候，關羽會暫時協助作戰。步上木梯後，夏侯惇果真追來，關羽提醒施用火系招式便可引燃周遭之糧草(最佳的招式是關羽的「偃月刀法」)。火起後，夏侯惇急令大軍撤退，唯此役必須真槍實彈打贏才行…夏侯惇落敗後倉皇逃往博望坡入口，關羽暫時離隊，並催促姬軒急速追上…

姬軒追至落楓路時，夏侯惇遭遇張飛埋伏，遂與張飛聯手再戰一場…夏侯惇再度落敗，但也終讓他走脫；關羽見狀不由讚歎孔明真乃軍師也！…張飛提醒該回新野慶功了…(主30完)

(主31—回新野官府參加慶功宴。)

新野城



▲趕緊趁機抱一抱吧

劉備在太守府設宴款待有功將領，夜裡，貂蟬告知姬軒指劉備已首肯為他與貂芷主持大婚，姬軒乃陷入沈思…本文選1

1.丟真妹子的確是好姑娘

2.夫人美意我心領了‥

姬軒答以尚有諸多要事待辦，暫時不能…貂芷聽得此言，回房好生哭了一陣…姬軒又往東房見霽香，她因試圖醫治傷兵未果，而緊靠著姬軒飲泣(本文選1)

1.(香兒自幼孤苦無依，我該聽她傾訴…)

2.(我們還是主僕關係‥ 這‥

姬軒獨自在房中接獲士兵傳來劉備手諭，意指九儀之長與鳳藏相偕來羅金唛紫殿…忽聽得霽香叫喚，方從夢中驚醒…到得堂上(自動)，孔明指昨夜官倉軍糧不翼而飛，燕起自動請纓要往樊城察探。孔明見姬軒師承徐庶，盛讚於兵法上亦頗有見解，姬軒乃當即拜孔明為師，並得「破邪兵法」一書。(主31完)

(主32—赴樊城調查新野失竊軍糧的下落。)

樊城



▲能跟畜生講話挺方便的

在樊城軍帳前的阿哥仔販售布娃娃，但要價一千兩：(本文選2)

1.一個布娃娃一千兩？…這也未免太貴了吧！

2. [illegible]

樊城西見有施粥善人，姬軒姐言奉命調查軍中失糧，善人只道是神意派送至門口堆放。燕起知悉樊城乃神意派的基地，或可詢問動物吧！經貂芷提醒，可叫出紅色麒獸與動物溝通。

(主33—訓練紅色麒印變身，利用「諸語」能力找樊城動物探聽神意派入口。)

喚出紅色麒獸向馬．勁腿探得神意派的基地確在樊城某處，常見他們往樊城山棧聚集；靈犬．來福指神意派頭領乃隱士豪傑；牛．耕伯則不會告知神意派的密門就在山棧附近；家豬也指隱藏入口就在山棧附近…

城西古屋內的阿壽伯將寶貝孫子的信件弄丟了，聽說曾上了一趟街，也不知丟哪兒去了：(本文選1)

1.那我幫你找找看好了。(支8—替樊城的阿壽伯找回掉在城內的信封。)

2 那你再問問別人吧！

運用麒獸的「神眼」在城東的城樓階梯底下找到"遺失信封"，送回給阿壽伯，獲贈"仙丹．疾風"。(支8完)

往西進入山棧，運用麒獸的「隱藏」可瞧見神武門入口。經神武廊再殺入神武堂遭遇副統領，他見來者不善遂即展開攻擊…狂酉笑十八現身制止，他與燕起乃舊識，軍糧確是他授意"商借"；溫青聽他之言左右為難，隨將家產地契交予變賣，狂酉笑十八甚感隆情大意，遂致贈「破碎昆元譜」(主32、33完)

(主34—將糧草妥善保護，送回新野交予劉備。)

返回城東時，溫青感覺有人跟蹤，遂提議先休息後再上路。入夜，溫青於城牆上與姬霜會面，他鼓勵姬霜勇敢向姬軒表白，不然也可由他代轉：(本文選1)

1.不需要你多嘴！

2.我知道你很關心我。

新野城

入太守府向劉備交差，唯危機尚未解除；孔明指此刻襄陽該當出兵援助，遂請姬軒往襄陽向太守借兵。(主34完)

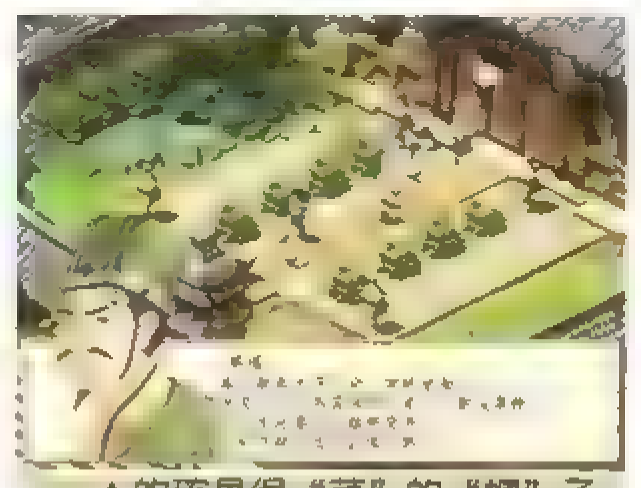
(主35—赴襄陽太守府借兵抵禦曹軍攻擊。)

襄陽城

太守府前差役指劉表病危，蔡瑁下令不准見客；之後蔡瑁被吵了出來，但態度極傲慢，對於借兵之事冷言相對，並喚出士兵教訓來人…蔡瑁敗後躲入府內；因擔心新野百姓遭兵火之災，燕起乃提議儘速返回新野稟報，再做打算。

眾人走後，百玥現身並變化為絕世美女入府對付蔡瑁…姬軒一行走出城外(自動)時，百玥已成功的取得蔡瑁書就的軍令狀派兵出來，這就交由姬軒帶往新野覆命。(主35完)

(主36—回新野稟報襄陽借兵結果。)



▲的確是很"菜"的"帽"子

新野城

返回時見居民俱都準備隨劉備赴樊城避難，蓋因劉表遽逝，曹操見機不可失，故提前揮軍南下。劉備於太守府內亦為曹軍來犯擔憂，孔明端出

對策以誘曹軍奪下新野駐紮；今晚風起，再引燃事先安置在民房的引火之物，待曹軍往白河奔逃時，再從後追擊。張飛自願協助姬軒等人行事。

是夜，曹仁率軍攻入新野，並接收民房以駐紮安歇。張飛提醒需在時限內襲擊四間民房中駐紮的曹軍，攻擊引火之物使其引燃而致敵軍慌亂；準備停當就開始行動吧！(主36完)

(主37—襲擊新野四間民房中駐紮的曹軍，焚燒引火之物令他們慌亂。)





▲可別燒錯房子才好

四間駐紮曹軍的民房分別是：西北民房、新野民房、新野民居、南隅民居。四間民房皆著火以後，曹仁驚覺中計而取道博望坡轉進白河；趙雲銜命而來，孔明命他率姬軒一行取道博望坡，並前往白河追擊曹軍；趙雲遂取代張飛協助作戰。(主37完)

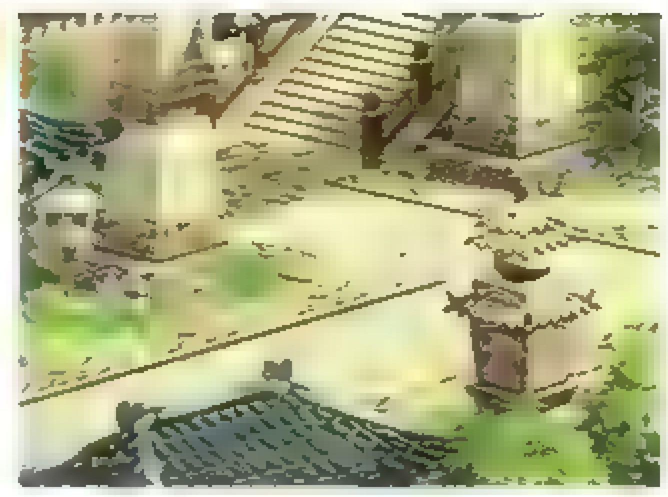
(主38—從博望坡進入，前往白河追擊重整軍勢的曹仁。)

博望坡

到得落楓道西邊盡頭時，趙雲指前方即是白河畔；關羽適巧趕抵並改由他接手。往白河畔追上曹仁…再度擊敗曹仁後，姬軒因昔日之恩而請關羽放他一馬，關羽謂樊城軍情只怕也吃緊，遂趕回商議下一步對策。(主38完)

(主39—趕回樊城，與劉備等人討論下一步對策。)

樊城



將軍帳中見到劉備等人，傳令兵指曹營數十萬援軍漫山遍野在新野四周安寨，有直撲樊城之勢。孔明審度情勢提出放棄樊城主張，看在劉氏宗親情份，或可暫往襄陽躲避；至於百姓，則去留皆聽其自便。燕起奉命傳達諭命返回，願意同往避難的百姓皆已聚集，孔明乃號令關羽領軍往襄陽出發。(主39完)

(主40—保護劉備陣營所有人，前往襄陽躲避曹軍追擊。)

襄陽城



▲難民好像不是很多嘛

劉琮在母親慫恿下篡奪長兄劉琦之位，並打算獻荊、襄九郡給曹操以保名爵；此刻非但不敢接見劉備，且派遣城中將領驅趕劉備大軍。姬軒等人首遇文聘出戰…文聘敗後即命弓弩手為前齊發射殺，劉備為保全跟隨百姓性命，遂表明不願入城。

襄陽城



▲用跳的才到得了

孔明指江陵、夏口皆是荊襄要地，或可往投靠據守江夏的劉琦；只要能抵達長江再改以船行即可，當即取道長坂坡。

劉營軍民到此(自動)，孔明見曹軍進兵神速，悔有失算；劉備堅持要攜同百姓前往江夏，孔明乃下令先脫離險境，到長坂坡出口處再做計策；囑咐沿途能救多少百姓就救多少吧！(主40完)

(主41—保護劉備，營救失散的難民，抵達長坂坡出口。)

殺至出口，聽聞張飛指趙雲深入敵區投曹營而去，劉備不信，孔明乃主張由他與關羽往江夏求援；張飛在此保護劉備；姬軒等人則深入敵區尋找趙雲，若能救回甘、糜 位夫人與幼主阿斗，自然更好。劉備堅持張飛與姬軒同往，張飛不得不銜命以赴。(主41完)



(主42—回長坂坡深處，找尋趙雲，並且設法救回甘夫人、糜夫人，還有小嬰阿斗。)

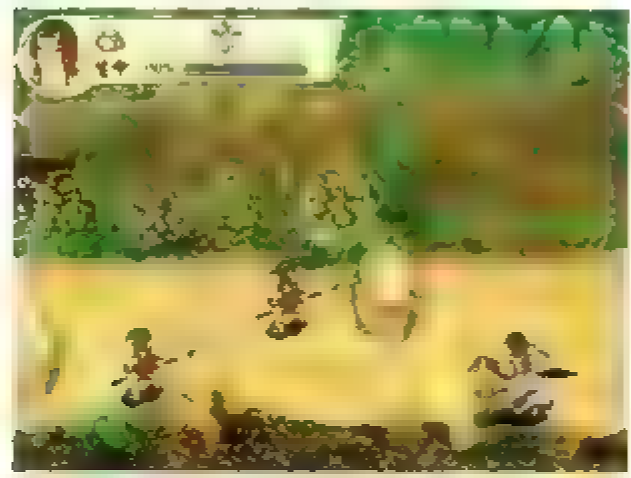


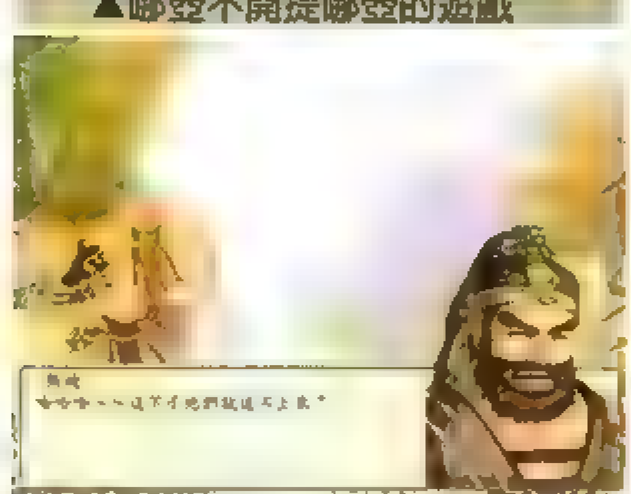
折返右折道(有愛心茶桶處)往上方進入長坂坡曲道，再與紅色兩獸「合體」飛越過斷崖到對岸入

險谷。糜竺已被淳于導拿獲，正威逼簡雍交出甘夫人；張飛大喝一聲殺上前去…打敗淳于導救回糜竺與甘夫人，但聽聞趙雲深入敵陣拯救糜夫人和阿斗…張飛先行護送甘夫人返回出口，姬軒則趕往廢墟小村支援趙雲。

趙雲雖救得糜夫人，但因腿傷而無法成行；耳聽得追兵已至，糜夫人見力勸趙雲殺出重圍未果，遂將阿斗交予趙雲，並毅然投井自盡…趙雲護送幼主阿斗卻遭遇夏侯恩追擊，幸有姬軒及時趕抵相助，趙雲因激怒而攻擊激增…擊敗夏侯恩以後，當即往出口殺將回去。(主42完)

(主43—殺出長坂坡，到出口與張飛會合。)


▲哪壺不開提哪壺的遊戲


▲這飄鬚跟老芋仔有得拼

POINT

回到右折道再遭遇晏明、張郃連擊，戰場上佈有土坑陷阱，一旦引發信號，則全軍將動彈不得…到左折道再遇馬延、張顗、焦觸、張南四員大將攔截…戰勝後，曹洪前來問道隊中猛將名號；原來在長道中的曹操見他威不可擋，故而打探清楚趙雲身份，並下令生擒…復因女兒羽鳳之故，遂也留姬軒一命…

到碭台時，又遇夏侯惇部將鍾縉、鍾紳攔擊；投入曹營的文聘再度現身勸降，適巧劉大、關二與張三趕抵，糜香心知百玥來援，唯不明就裡的趙雲謹遵"大哥"之命先趕往出口…

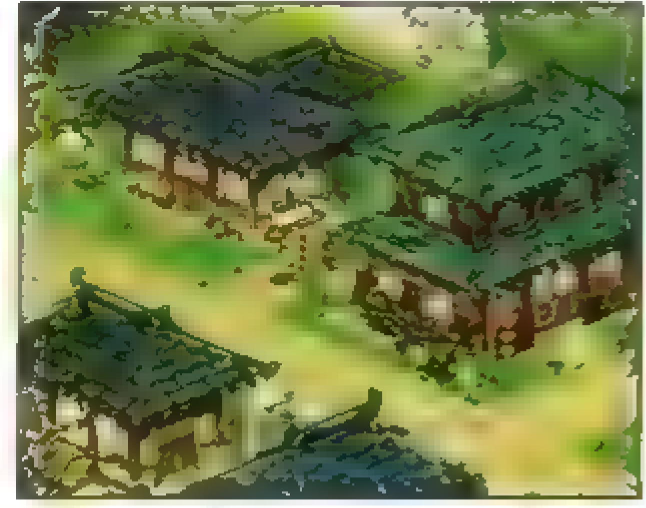
趙雲再見劉備時，自責未盡保護而請罪，劉備則真情安撫一番…趙雲與劉備帶難民先往會合，張飛接手後，隨後追擊而來的文聘、夏侯惇、李典諸將不敢犯險；曹操亦不敢輕敵，故下令撤軍…

離開長阪坡(自動)遇到劉琦的傳令兵，指劉備等人已在夏口等候，請速前往會合。(主43完)

(主44—赴夏口休息後，找官府中的劉備報到。)



夏口



客棧休息過後，往太守府謁見劉備。孔明規劃劉琦返回江夏，劉備則加強夏口防務，在此期間則需找出扭轉局勢之策。孔明計策是往天若宮取「黃帝陰符經」；姬軒心想也該是時候了，就一併帶著「天焰之印」前往調查父母冤屈吧！(主44完)

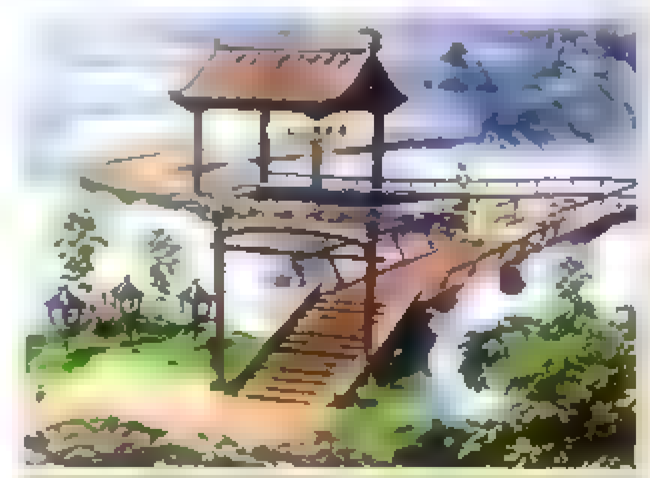
(主45—上天若宮取得「黃帝陰符經」，交給諸葛亮。)




幾位將軍因需固守防務，故由姬軒、貂芷、糜香、燕起四人前往天若宮(太守房內有「還魂仙書」)…姬軒離開後，姬霜入房詰問當青上天若宮之事；陰符經若果有扭轉局面之功，則姬軒將永遠與父親曹操對立，她決定要阻止…

天若宮

山腳下遇到寧生門人，姬軒坦言上山復仇而得以行進。經由仙人渡入口到仙人渡通道後，會遭遇到天若宮門人攻擊…再經仙人渡長道進入天若宮大廳，立時就有代掌教盧冰率門人出面包圍，燕起一見只道是已喪命的未婚妻蓮兒…眼見盧冰即將敗戰時，貓靈施出護身絕招…(此時需以燕起的「金陵刀法」或姬軒「蔽日千光」等二段打以上的招式才能突破防禦)。


▲很像有仙人的地方

姬軒有感天若宮門人並非無理暴徒，但一時又恐說不清，且天若宮弟子已接獲通報而正湧向正殿…寶鏡隨即現身將姬軒等人帶往禁地…此時寧生殿徒眾已在山腳下群集，且正攻向山腰，天若宮的存續儼然面臨背水一戰了…

到得靈仙禁地，寶鏡表示依稀有印象而已…

(主46—打敗靈仙禁地的軒轅四大守護神獸，救出困在四神台的天若宮掌教水鏡先生。)

經由禁地入口到天若禁地時，寶鏡提醒必須打敗駐守在四方的四神獸，方能開啟北方四神台的封印。天若禁地四方的通道皆是通往神獸駐守之地，依神獸強弱與戰鬥難度，可依下列順序挑戰：

玄武之境－入玄武闕遇玄武・彤雨，
青龍之境－入青龍闕遇青龍・飛若，
白虎之境－入白虎闕遇白虎・靈鳴。
朱雀之境－入朱雀闕遇朱雀・豔火，

挑戰四神獸第三位結束時，司馬懿已返回天若宮；寧生殿攻山完全是他的詭計，即連水鏡與四神獸也著他的道。司馬懿坦承本是寧生殿人，消滅天若宮、打破上古封印、為皇主奪

回第二魂魄「爽靈」如此大功更不可旁落…盧冰聞言不免著慌，難道天若宮難逃此劫…


▲慎挑順序才不會吃虧

挑戰過四神獸返回天若禁地時，四神台的封印已除，進入後見到被囚縛的司馬徽。鬆綁後的水鏡先生乃詳述緣由。黃帝於上古擊敗蚩尤後，便將其「胎光」、「爽靈」、「幽精」三魂分別封印於三處隱密之地；他於八年前委請姬軒父母與徐庶，併同瑪天帶著「天焰之印」往洛陽調查「胎光」封印破除之事，可是瑪天卻什麼也記不得…

水鏡受司馬懿毒計受困於此，但因長期以術法相抗，道行已大不如前。隨即將「黃帝陰符經」交予姬軒，並指天若宮氣數已盡…忽覺封印石有異，水鏡當即奔往天若禁地…姬軒隨後趕抵時，司馬懿已成功破除了「爽靈」封印，當即殺上前去…獲勝後，司馬懿表示無意下重手，因遵守聖主之命，故將好戲留待後頭…


▲司馬懿從未打敗過哦

如今蚩尤魂魄「胎光」被釋放；「爽靈」封印又碎裂，三魂已得其二，亂世序幕恐將上演了…水鏡催促速回天若宮大廳，盧冰等人恐遭遇不測；他道行全毀，無法幫上忙，但允諾隨後趕到…(主7、46完)

(主47－出去援救盧冰與殘存的天若宮門人。)

由禁地入口返回天若宮時，姬霜正向盧冰逼問姬軒和陰符經下落；復因天若宮毒殺徐庶兄妹之舊恨而突起殺心，所幸姬軒即時趕抵…姊弟久別重逢，姬霜要求借閱陰符經，並勸姬軒離開劉備陣營。姬軒是否後悔離開古松居呢？設若願意跟她一同隱居，她就交還陰符經：(本文選2)

1.我也有跟姊姊一起隱居的意思…
2.我不能跟姊姊一起去隱居。

貂芷見姬霜言語閃爍，故出言相激，姬霜怒極而動起手來…姬霜落敗後，坦言與姬軒並非親姊弟，而是曹操的女兒；貂芷一番冷嘲熱諷，惱得姬霜以召鬼術攻擊，但靡香則趨前代貂芷接下致命一擊，姬霜甚為後悔乃趁亂遠離…靡香勉力支撐，只道受了小傷：(本文選1)

1.香兒妳的臉色好差，真的沒事嗎？
2.香兒，妳以後別再做這種傻事了…

靡香自覺體內妖氣難以化解，故強設法壓抑下來…盧冰稱門人皆遭司馬懿所殺，水鏡乃勸她隨姬軒下山修行，他自己則將雲遊四海以探查蚩尤復生之事；將罹難的天若宮門人安葬後，該回夏口了。(主22、47完)

走至禁地入口時，盧冰因感激而欲致贈禮物給姬軒：(本文選2)

1.慕盈，我很喜歡，謝謝妳…
2.慕盈，妳不需客氣。

當返回夏口之際，許都太守府內的曹操正與荀攸論及天下大勢；姬霜闖入並直指曹操虛託空言，因劉備已派人取得陰符經…司馬懿隨後造訪，姬霜見父親與他聲氣相通，當即發動攻勢追擊至戶外…司馬懿口稱姬霜為聖女，僅召鬼術就足以證明同屬一類…姬霜隱隱感到師父當下有所隱瞞…


▲跪下是來不會說話喝

夏口

入太守府得知劉備探訪民情未歸，而孔明則受邀江東；趙雲先請至內室休息，待劉備返回再派人通知。(主45完)

(主48－前往夏口太守府內室休息。)



進入客房遇見溫青，貂芷連番砲轟姬霜惡行，遭姬軒制止後乃感委屈落淚：(本文選2)

1.我…我不是…對不起…
2.…妳不該…對姊姊無禮…

溫青也道羽鳳必有苦衷，靡香此時終告不支倒地，溫青指城內醫術最高當屬高老先生，貂芷聞言即匆忙奔出，溫青自願照看靡香，姬軒等人則緊追貂芷之後…(主48完)

(主49－在夏口內尋找高醫生替靡香診治。)

追入夏口商家瞧見貂芷正責問高醫生，姬軒上前解說事由，高醫生乃表示藥箱不翼而飛，高醫生答應先往太守府，但得找來城內兩株可退燒的“百果葉”給他。(主49完)

(主50—利用搜尋功能，在夏口城內尋找兩株百果葉。)

百果葉的出現位置一在客棧前的推車上；一在母雞帶小雞附近屋腳的箱子。擒返太守府內，剛返回的劉備已得知取回陰符經，但靡香的房門卻進不得。姬軒湊近發現是幻術，須得先打敗一群小豬才行…原來是房中的白玥施下的幻術，連藥箱也是她偷來救治靡香的…高醫生指靡香身中之毒壓抑太久，大羅金仙恐也難救。劉備則指神醫華陀或有一線生機，日前曾在洛陽現身；白玥執意要同往求醫，故回房帶著靡香一同上路。(主50完)

(主51—姬軒等人前往洛陽，尋找神醫華陀。)

走出太守府，溫青趕出意欲同往，他預備將洛陽家產變賣捐給劉備。行至洛陽城外，燕起唯恐被曹軍認出身分，白玥遂將眾人變身為曹軍方便入城。


▲沒吃過豬肉也打過豬嘛

洛陽

城口乞兒大魚兒表示請他吃飽飯，或可告知華陀去處：(本文選1)

1.小弟弟，這裡有一百兩，你拿去買想吃的東西吧。
2.算了，我們再問別人好了…

大魚兒有錢吃飯後，指出客棧的筆大海知道進一步消息。客棧小二即是大海，溫青賞他五百兩之後，方獲知華陀於月前拜訪過洛陽雙賢。往城南到雙賢居內，非常夫人指非也先生跟她吵嘴後離家未歸；姬軒借得"雙賢畫像"答應幫忙找回。(主51完)

(主52—替非常夫人找非也先生回家。)

居民陸皓詢問曹子健有首詩是描寫洛陽的，但知道是哪首嗎？(回答1，得贈"萬年靈芝")

1.送應氏	2.朔風	3.贈王粲	4.我不知道

洛陽城郊溪邊的孩童平平的鞋掉了，聽說是撿來給娘穿的：(本文選1)

1.給你五十兩銀子，你再重新買過吧。
2.我也幫不上忙…

給銀兩後，平平問道可否再幫桑桑的忙；不意忽由溪中現出桑桑的身影，姬軒告以許都的姊姊正擔心她，桑桑表示要趕往見面，得贈"仙丹，激力"。(支7完)(支9—回許都找少女紫儀回報桑桑的下落。)


▲這應該不是人吧

城郊終找到非也先生，雖經好言相勸，但得答對他的問題以證明能力：

一.「將伯之助」第一個字音同：(答案為3) 1 匠 2 強 3 槍 4 江

二.「將伯之助」意思是：(答案為2)
1 將軍的幫助　2 長者的幫助　3 同僚的幫助

答對之後，非也先生就會回家了。隨後再往雙賢居，得知華陀往斷情峰採藥，並指出城的西北方有座怪山即是，還聽說是天若宮的禁地呢！雙賢爭相致贈「晶璃冰凍書」、「影噬箭心訣」。(主52完)

(主53—前往洛陽西北邊的斷情峰，尋找名醫華陀。)

出城的同時，許都的曹操接獲羽鳳又出走並決心殺死司馬懿的消息；既然女兒無心留此，故下令取姬軒等人首級…溫青則表示要留此處置家產，待尋獲華陀後再與他會合。

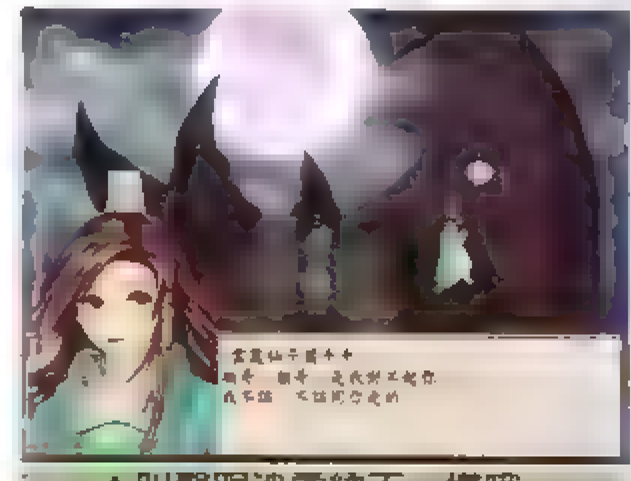
斷情峰

斷情谷底再遇天若宮門眾，虞冰告以尋找華陀並無所獲；唯提及兩個遭囚的叛徒令人生疑，姬軒表示救人為重囉！…到得斷情峰需以「合體」飛行方式行進，往右經咫尺之崖、忘情山(隱藏密道可往西極密台)、西之極到夜之峰。夜之峰囚禁雲霞仙子莫千千，但有雲仙長老看守，虞冰認出是十年前與蘇蘗顏一同離去的莫師姐…打敗雲仙長老後，虞冰觸景傷情，並懷疑自己是否做錯了：(本文選1)

1.慕盈…對不起，為了蓁兒…讓妳為難了…
2 慕盈…不要想太多…

莫千千神智已失，虞冰推測山的另一端必定鎖著蘇師兄，他或見過華陀前來，故將莫千千一起帶往解救。

(主54—轉往日之峰解救蘇蘗顏。)


▲叫聲跟沙畫納不一樣哦

由斷情峰往左經咫尺之崖、忘情山(隱藏密道可往東極密台)、東之極到日之峰。日之峰果真鎖鋼蘇蘗顏，他視姬軒等人為賊人，鬆綁後立即動手…莫千千回過神向蘇蘗顏解釋，他乃表示要醫治千千的病；獲贈「奇煌兵法」、「焱焚仙書」。蘇蘗顏未見華陀到來，但指靡香恐難以撐到下山，他的"九轉續命丹"可讓靡香撐至找到華陀為止；並謂醫好千千後，或會返此定居…靡香已然退燒，但不能動用真氣；不如先回洛陽再向雙賢請益吧！(主53、54完)

幻想三國誌

(主55—先回洛陽請教雙賢，並再找神醫華陀的下落。)

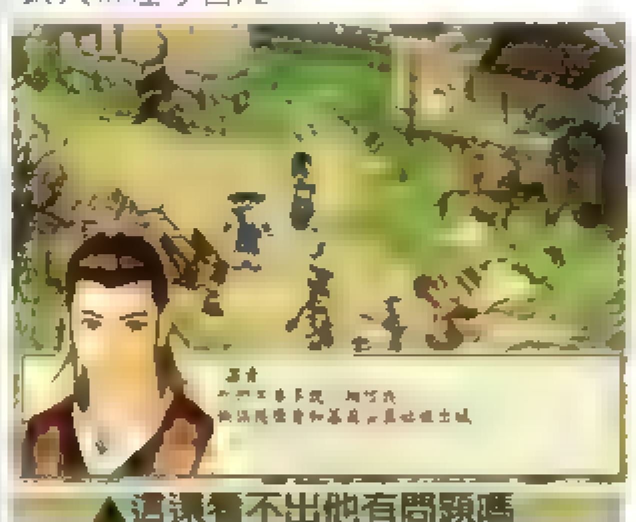
離開斷情峰之際，另一頭的姬霜正向師父雷卞追問召鬼術淵源；雷卞無奈，決定帶她往見姬風夫婦…

洛陽

入城之前照例要先變裝為曹軍。直奔雙賢居詢問非常夫人，獲知華陀已返回；趕往城郊華陀居時，見有真平道觀與神意派門眾爭相求醫；但見百玥透出妖氣而逼得現形，復因丞相懸賞追殺姬軒等人，故展開群毆…神意派已然投入曹營，燕起問得狂酉笑十八逃命去了…回神驚覺華陀已被送走，靡香求醫無望，百玥因而發威殺人：(本文選2)

1.百玥…妳受傷了…
2.百玥…妳不該…

情勢不妙，屋外已聚集大批曹軍；姬軒主張護著靡香衝出，但城內早有埋伏…打敗寧生殿門人後，姬軒大感無力再戰；溫青適時出現並催促姬軒等人儘速走避，瑀天當即施法將眾人帶往了古陵…

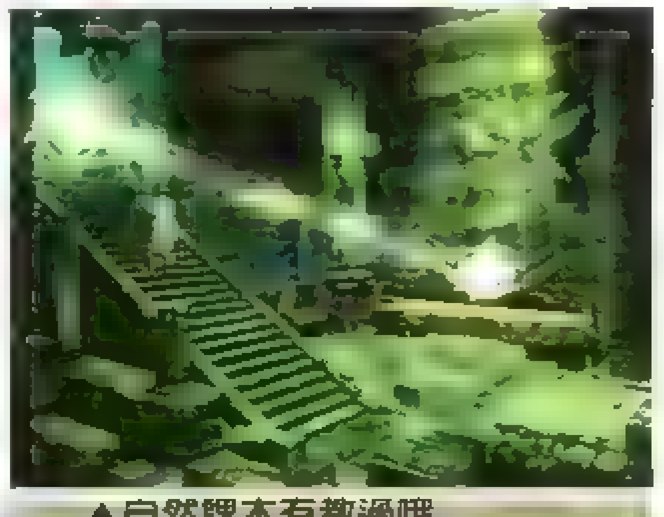

▲這還看不出他有問題嗎

幽墀古陵

寶鏡只覺頭疼，也不明此地何處；姬軒心下祈望溫青能平安…(主55完)

(主56—進入幽墀古陵內尋找出口。)

前行至封印之門，但覺此門是以特殊方法鎖著，得先找找有無開啟方法。在左印迴廊裡的箱中取得"青光鏡"(青藍)；在右環迴廊裡的箱中取得"赤光鏡"(赤紅)。將赤光鏡帶至左方的赤光殿調查鏡台即可安置；將青光鏡帶至右方的青光殿調查鏡台即可安置。再返回封印之門前，姬軒想到用寶鏡折射，出口乃應聲而開。


▲自然課本有教過哦

進入古陵墓的同時，另一頭的姬霜已隨雷卞更接近真相…而姬軒一行則在石棺遭遇到風伯的猛烈攻擊(此役必敗)…眾皆戰敗倒地時，靡香以天女神力化解風伯的攻勢，並與風伯訂下約定，如若任風伯離去，日後定當回報一事。靡香因動用真氣而更顯虛弱…獲救後的燕起催促儘速離開…姬軒則感寶鏡現出恐懼與悲傷…

另一頭密閣裡，姬霜已見到與魔氣掙扎八年的姬風夫婦，姬風漸感無力抵制而請姬霜協助解脫…姬霜動手之後，適巧姬軒一行步入密閣，眼見昔日姊姊手刃自己父母，姬軒再也抑制不住胸中的忿懟…姬霜見靡香傷重若此，更覺今日之事難以說清…姬軒則怒指她今日所殺可是父母啊！…(本文選2)

1.羽鳳妳快告訴我，這只是一場誤會！
2.妳…妳無話可說？

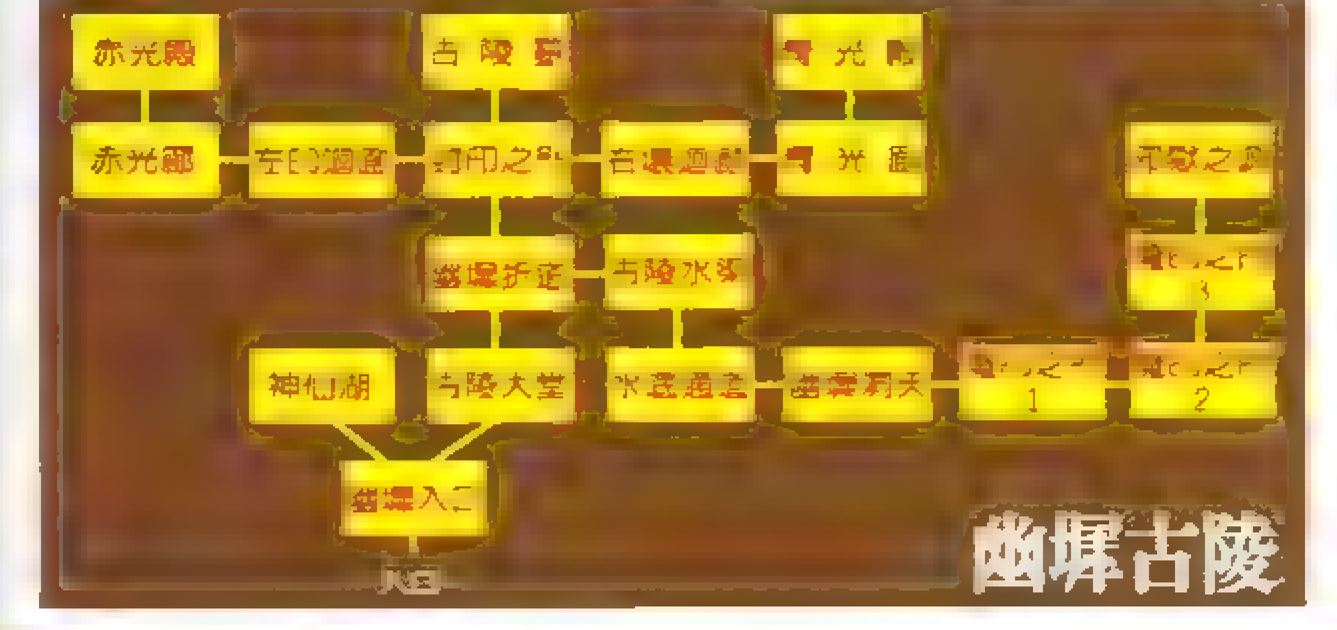
姬霜感覺多說無益，遂陷入與姬軒一場惡戰…雷卞愛徒心切會助攻；而憤怒不亞於姬軒的瑀天也會助攻…姬霜敗陣表示願求一死，但被雷卞救出…

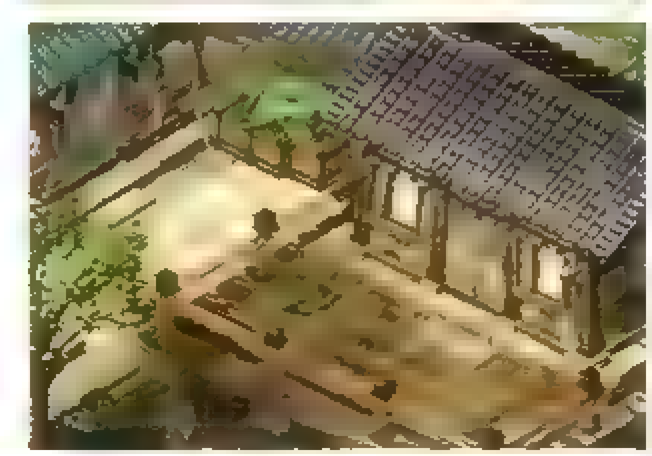

▲不知道這並非他女兒嗎

寶鏡瑀天終於找到公子和小姐，遂將姬風夫婦屍身收入鏡裡；靡香臉色奇差，百玥乃提議趕往神仙湖求治於神仙…靡香彌留之際送予百玥"風之召喚鈴"，但唯恐日後再無法服侍公子了…姬軒黯然抱起靡香屍身步向湖心，眼看著她逐漸沉入湖底…姬軒決定前往洛陽拯救二哥溫青，因為他不能再失去了…(主56完)

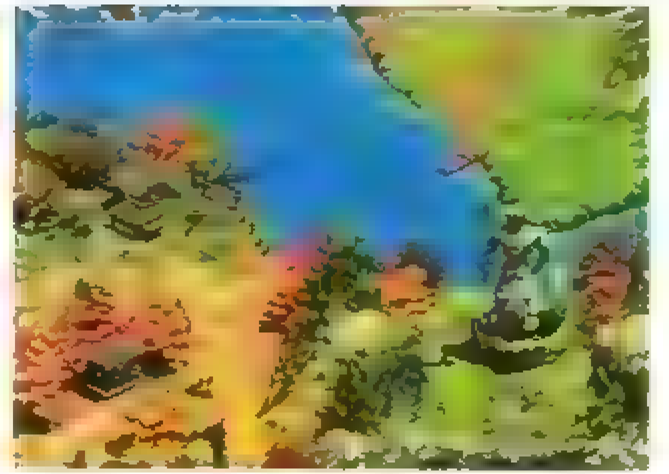
(主57—前往洛陽尋找溫青下落。)


▲本年度最新式的泳姿





洛陽



再度變裝進入城內，在城郊的華陀居見到溫青上接受華陀的醫治，姬軒心力交瘁倒地不起。安置到客棧後，盧冰忽指百玥匆忙外出；溫青則提議探查曹軍情況…夜裡，百玥進房探視姬軒，姬軒病眼模糊誤以為是麋香…百玥心裡忖度若是麋香在場，她會怎麼做呢…百玥願意為姬軒做任何事的…

隔日，姬軒只道夢見麋香返回…燕起與溫青入房告知姑娘們正四處打探退燒之法，還是自己去把他們找回吧…(主57完)

(主58—將芸真、雲盈和百玥找回來。)

(主59—向華陀先生辭別。)

客棧外的屋角找到盧冰；非常居找到百玥；城郊民房前找到貂芷。(主58完)

城內小狗唔唔肚子餓，嚷著要十份的豬肉；(本文選1、得到"在河邊撿到的石頭")

1.好吧，給你十份豬肉

2 抱歉不能給你

華陀居內向華陀辭行，獲贈「天霜之術書」；日後要找他，只能看緣份了。(主59完)

(主60—回客棧找燕起與溫青。)

返回客棧的客房見到夥伴，溫青的家產皆已分批送予劉備，若是準備妥當，可往夏口出發了。(主60完)

(主61—回夏口找玄德大人。)

斷情峰

走出洛陽直接上斷情峰，在右方的忘情上尋獲西極密台後，可找到隱居在此的蘇董顏與莫千千；蘇董顏請託往洛陽找華陀前來醫治莫千千。(支10—替蘇董顏前往洛陽請神醫華陀前往斷情峰。

返回洛陽在華陀居找到華陀，告以來意後，華陀當即前往斷情峰看診。(支10完)(支11—回斷情峰向蘇前輩請示。)

再返回斷情峰西極密台時，華陀指莫千千短期內難痊癒；蘇董顏則致贈百玥「青印之卵」。(支11完)

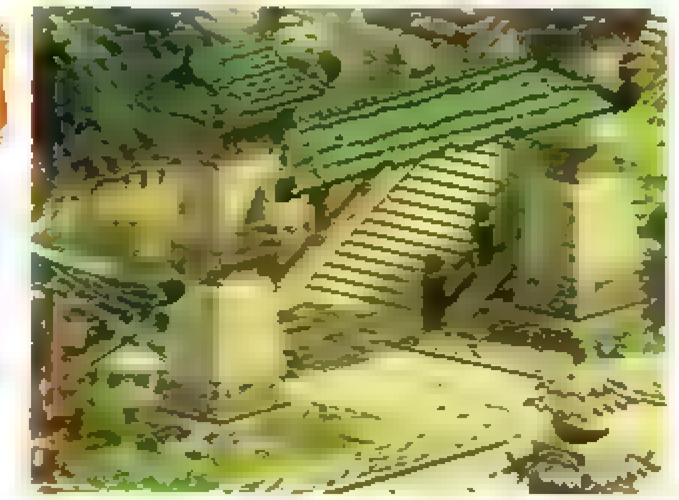
POINT



▲千萬別漏掉這一段喔



入城被懷疑是曹軍奸細，百玥以幻術捉弄一番後，龐統趨前要求拜他為師；另指孔明在江東有生死大劫，有二樣東西可救他，但等稍後再往他屋裡細聽端詳吧。



(主62—去拜訪龐統先生。)

太守府見過劉備，得知軍師尚留江東，但境況凶險；姬軒表達願往效力，劉備乃囑咐先四處走走，待明日一早再動身。(主61完)

龐統小屋聽過龐統詳述過後，獲知需以"祈福燈芯"、"假面小豬皮"和"青銅架"三物製成"借命燈"，方能為孔明化解殺生之難。三物皆在城中，齊全後再來找他即可。(主62完)

(主63—在夏口城內尋找祈福燈芯、假面小豬皮和青銅架三樣材料後，再返回交給龐統。)

將東西交給龐統後，他特地留下

> **青銅架：** 客棧前方的櫥架上假面
>
> **小豬皮：** 母雞帶小雞的地方會出現兩隻豬，其一即是假面豬，但得戰鬥才能取得。
>
> **祈福燈芯：** 客棧前掃地的老頭豆佬會說故事，但須尋獲故事主人翁的後人；客棧內的文士范禎將祈福燈芯送給了玉娘；夏口民居內的玉娘在找夫婿薛武，答應幫忙找回即可獲得



▲很好找不是嗎

溫青提供資金以製作借命燈；溫青示意先往江東，待完成後，他即會趕往會合。(主63完)

(主64—回太守府內室稍做休息後，隔日前往江東軍營。)

返回太守府內室休息時，姬軒又夢見鳳曦氏，並且夢λ上古炎、黃二帝；雖是夢境，但卻有刺痛的感覺…(主64完)

(主65 前往江東軍營協助孔明先生。)

步出夏口時，姬霜與雷卞適巧入城。姬霜質疑師父做法，但雷卞表示亦有苦衷…溫青出城見姬霜傷重，但姬霜只冷冷央求趕走身後的雷卞…

周瑜已接獲姬軒前來的消息，因



江東陣營

心生惜才而欲納為己用，孔明之兄諸葛瑾自願擔起勸降重責；周瑜囑咐若固執不依附，則無須留下後患…

江東前長道遇大虎，百玥問得老虎斑大王遭追獵而受傷，乃請姬軒出手相救：（本文選1）

老虎離開後，諸葛瑾上前展開遊

1.…嗯，我們幫牠治療傷口吧…
2.…百玥，我們還是趕路要緊…



▲先救可免一頓狠打

說不成，竟動起手來…打走諸葛瑾後，沿江東後長道直抵江東軍營…當姬軒等人步入軍營的同時，營口的雷卞正向黑衣人報告陣法進行情事…溫離顯然替姬霜抱不平，而姬霜態度是否軟化呢？…（本文選1）

江東軍營乃周瑜駐軍之地，姬軒

1.（也許我與伯雅真的無緣…）
2.（不行…感情是無法施捨的…）

決定先找孔明再說。往東踏入長江河畔前與韓當發生激戰…隨後在河畔見到孔明與魯肅，引見後隨孔明返回蜀軍帳中，孔明令先往見周瑜，他隨後會到。（主65完）

（主66—前往營內主帳請示周瑜。）

進入主帳巧遇蔣幹辭出，周瑜打量先前殺不成姬軒一行，只得見機行事，菽起則感覺周瑜面熟…周瑜指稱有四面腰牌，只要趕在曹軍大舉南下之前，設法得到他的二面腰牌，東吳即願傾巢而出與劉備一同抗曹；另獲贈「背水陣兵法書」。士兵忽傳報有軍士突然暴斃，亦有互砍而死者，姬軒表示願往調查。（主66完）

（主67—調查營內士兵猝死原因。）

詢問營帳外的孫賀得知陳河、李清異常暴躁；士兵帳中的江牧指魯肅曾召見過出事的士兵；問劉七得知四名士兵皆信奉寧生神，長江河畔的鄧炎指王樂、張易情緒起伏很大…姬軒認定與推論相符，但還是先請教孔明為妥。（主67完）

（主68—回去找孔明先生討論。）

回蜀軍帳時，龐統與溫青已襲成借命燈而趕來。孔明推估魯肅不致危害東吳士兵，龐統則建議混入調查。（主68完）

（主69—找魯肅先生調查。）

到魯肅帳前，姬軒獨自易容進帳並假裝訴苦；魯肅指示可交予寧生神，姬軒忖度後突施險招，但也逼出真正的鬼王來，帳外夥伴急忙趕入助拳…鬼王敗後猶寄望皇主能光復族群，姬軒雖覺有異，但還是先向周瑜回報吧。（主69完）



▲這下不擺宴都不行了

▲變成宋七力豈不更便利

（主70—回去向周瑜報告調查結果。）

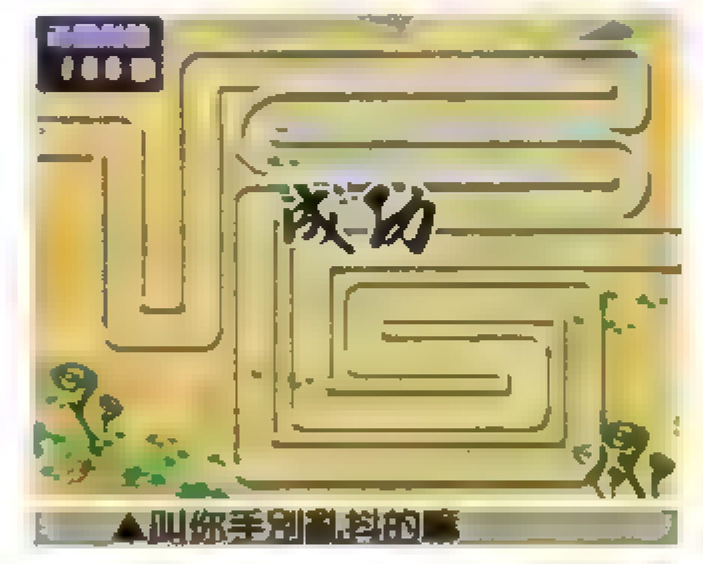
進主帳向周瑜報告後，獲得第一面腰牌。周瑜認定姬軒更適於輔佐孫將軍，但姬軒則一心急著向孔明說明結果。當返回蜀軍帳時，魯肅向周瑜講述蔣幹來訪目的，周瑜心畏孔明厲害，絕不可留…當即請來孔明並令其十日內監造十萬支箭，孔明則表示三日足矣，並立下軍令狀…孔明欲向曹軍借箭，託姬軒找魯肅備妥需用之物再聽他吩咐。（主70完）

（主71—找魯肅先生協助借箭事宜。）

向魯肅說明來意後，得到書信要交營裡工匠郭器；聽聞郭器脾氣古怪，若惹他不高興恐得不到幫助。（主71完）

（主72—找士兵營中的工匠郭器。）

士兵帳中的郭器在交信之前先得通過他的智商測驗，太笨的人只恐走不出他的"神祕工程圖"的…通過考驗後，得贈"仙魄．聚神"；另指示明日找孔明即可。（主72完）



▲叫你手別亂抖的嘛

（主73—回蜀客棚內休息。）

POINT
"神祕工程圖"看似困難，但其實只 [illegible]

回蜀客棚見不到百玥，她最近臉色欠佳，又常獨自離開，姬軒遂決定出外尋找。（主73完）

（主74—到外見見尋找百玥。）

尋至長江河畔仍不見百玥，姬軒忽覺一樣的月光，但卻都不一樣了：（本文選2）

1.（要是此時羽鳳在…）
2.（要是此時香兒在…）

虞冰跟著前來；貂芷與菽起亦陸續跟至，姬軒與虞冰乃就近促膝長談…虞冰並致贈禮物給姬軒：（本文選1）

1.慕盈，謝謝妳…要是沒有妳的話…

2.慕盈，對不起，我會好好珍惜的…

長江河畔留下燕起和貂芷兩個傷心人無言以對…

隔日一早被百玥叫醒，姬軒對百玥總有一種放不下的感覺，二人乃前往詢問孔明可否出發了。(主74完)

(主75—請示孔明先生。)


▲一定要有這麼多選擇嗎

孔明指今日可向三江口出發，姬軒表示先與同伴說一聲，並通知魯肅一起出發。(主75完)

(主76—將所有隊友找回來，並邀請魯肅先生一同出發。)

長江河畔找到慶冰；溪邊小橋找到燕起；士兵帳前找到貂芷；再往魯肅帳中通知後，即可整裝出發。(主76完)

(主77—出江東陣營，駕駛江邊草船，向曹軍借箭。)


▲就快要被射死啦

孔明已先行，姬軒一行則獨自走出江東陣營並抵達(自動)三江口船上。孔明胸有成竹，靜待曹軍來攻；曹操則疑心埋伏，不敢妄動，命毛玠、于禁展開弓弩陣勢。孔明示意接箭交由姬軒行之，姬軒則必須在時限內成功的接獲定量的箭支才算過關…(獲得"武運之魄")

十萬箭支輕鬆獲得，忽有輕舟逼近，來者是毛玠與于禁，姬軒等人負責斷後…返回軍營(自動)後，獲得第二面軍令腰牌，周瑜亟思離間姬軒與孔明，故打算利用燕起…龐統入帳建議可施連環計，魯肅答聞江上沉睡黑龍精，若能設法使之翻身，曹操必為巨浪所苦；時逢蔣幹到訪，周瑜乃將此事交予姬軒負責。(主77完)

(主78—取得分水之珠，讓江底黑龍翻身。)

出得帳外，百玥指分水珠可將江水分開，才能到江底見黑龍精；但唯一知道分水珠下落的，只有老虎大斑斑了…

(主79—到江東前長道找老虎大斑斑。)

江東前長道順利遇上老虎斑大王，因曾替牠療傷之故，樂於送出分水珠。(主78、79完)

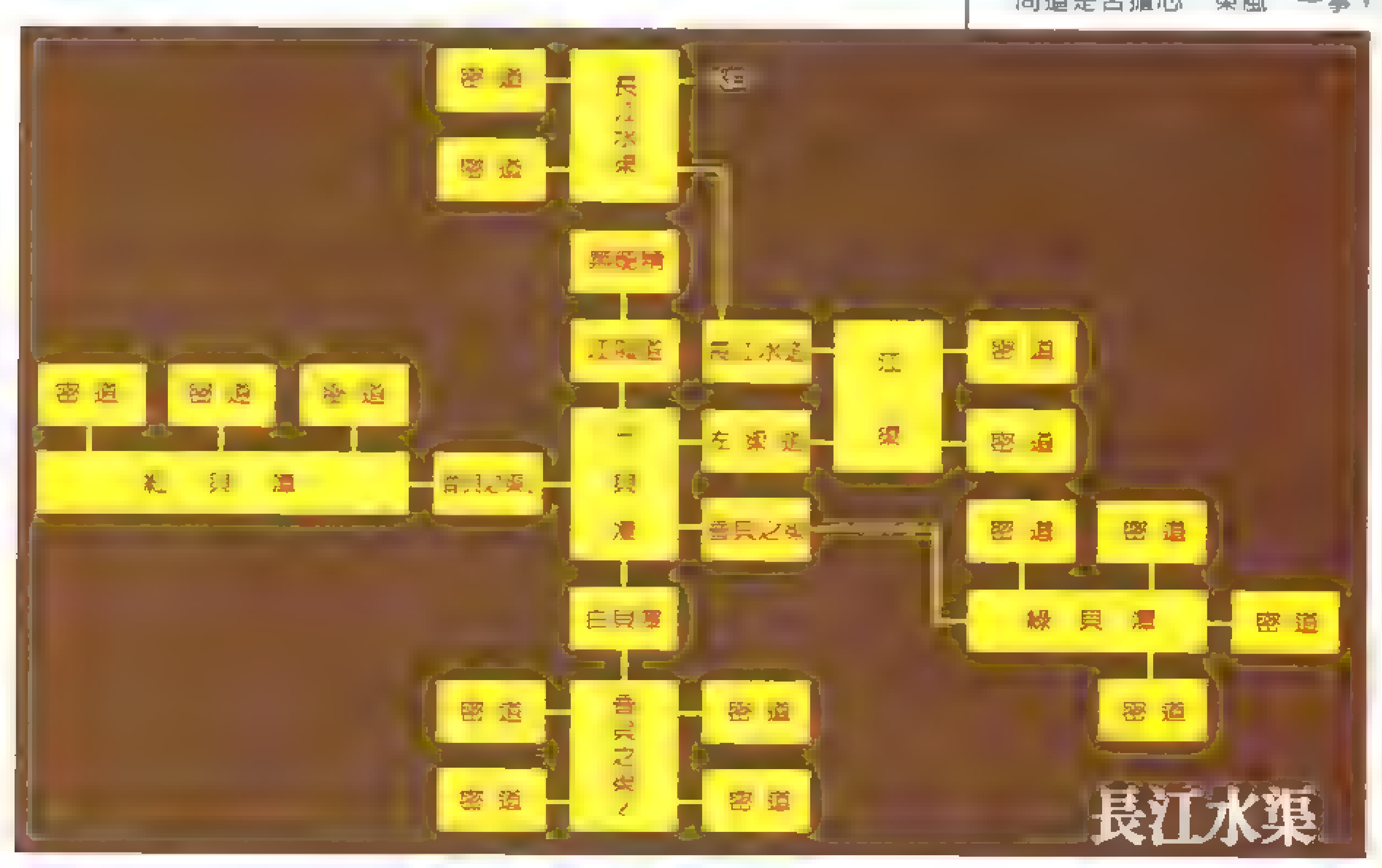
(主80—前往江東河畔使用分水珠，潛入江底尋找黑龍。)

抵達長江河畔的同時，另一頭密間裡，風伯和雨師正向神秘宰主稟報陣法佈置進度。如今一切就緒，只待司馬懿捷訊了…

使用分水珠(自動)即可潛入長江水渠，一路到盡頭江龍道遇到沈睡的黑龍精，被吵醒後著實發了一頓脾氣…黑龍精敗後翻出水面掀起滔天巨浪，曹操乃應龐統建議急命打造連環大釘、鐵環以連接船隻…姬軒任務達成，該去向周瑜回命了。(主80完)

(主81—回去向周瑜報告。)054 黑龍氣得鬍子都翹啦

周瑜已得悉黑龍精之事，故取得第三面腰牌。條件既已達成，周瑜只得下令全軍進入備戰狀態。孔明入帳問道是否擔心"東風"一事，意指建



立七星壇，他即可招得東風；孔明決定三日後登壇作法，並要姬軒先回帳休息，明早再找他。(主81完)

(主82－回客棚休息後再去找孔明先生。)

孔明走後，周瑜問道是否想得第四面腰牌，只要替他取來孔明出山前在隆中的手札借他一閱即可；據說"臥龍手札"有上下兩卷…走出帳外，百玥指孔明的東西就放在房間櫃子；還是先拿到手再視情況吧。(支12前往隆中尋找孔明手札。)

一路趕至位於隆中的臥龍居內，廳中的箱子果有"臥龍手札上卷"女孩寶兒進屋指老虎跑進稻田…趕至隆中山地見到劉關張三兄弟正與老虎打交道，上前代為料理之後，從三人手裡取得"臥龍手札下卷"。(支12完)(支13—回江東向周瑜請命。)



▲長得還是挺像的

返回軍營主帳將手札交予周瑜，但內容卻早經孔明竄改…周瑜儘管氣惱，但還是得給第四面腰牌(百玥可獲得「黑印之卵」)。(支13完)

返回蜀客棚休息，燕起越覺周瑜眼熟…猛然跑入主帳認出周瑜乃五年前拯救他與蓮兒一家的恩公…因當年立誓要為恩公做一件事回報，周瑜乃指明要他在東風起時除去孔明…燕起自認話已出口再難收回，也只能向姬軒請罪了…

姬軒猶陷入名為風後的夢境，黃帝在幽蘭台的祭天儀式，只等他取回蚩尤的首級了…蚩尤失言在地獄也會詛咒黃帝一族…隔日一早，姬軒但覺胸口莫名疼痛；也該去找孔明了。

入蜀軍帳再得孔明傳去，得到「滅影祕傳」。孔明要姬軒將七面旗子分別插在七星壇上；龐統則交予借命燈，囑咐一併擺放壇上，並叮囑要留意孔明安危。(主82完)

(主83—到七星壇做好祈風配置。)

由軍營北方經七星壇木棧抵達七星壇，將旗子和借命燈佈置完妥(自動)後，燕起臉色有異，並向虞冰表明心跡；他欲贈送隨身匕首給虞冰：(本文選2)

1.我…君皓大哥你對我真好…
2.我…君皓大哥，對不起…

孔明抵達後但指事情有變，由夏口傳來警訊，指曹軍先鋒已朝江夏逼近。龐統建議分頭行事，姬軒乃分派虞冰、貂芷到夏口隨將軍行動；他與燕起、百玥則留此為孔明護衛…

夏口



貂芷與虞冰返回太守府(自動)詳述孔明登壇求取東風，劉備則提議直接潛入前鋒將軍文聘船上伏擊破壞，並由趙雲併同前往；只待東風一起，再與江東聯合出兵，火燒曹船。

(主84—前往曹軍船，打敗前鋒將軍文聘。)

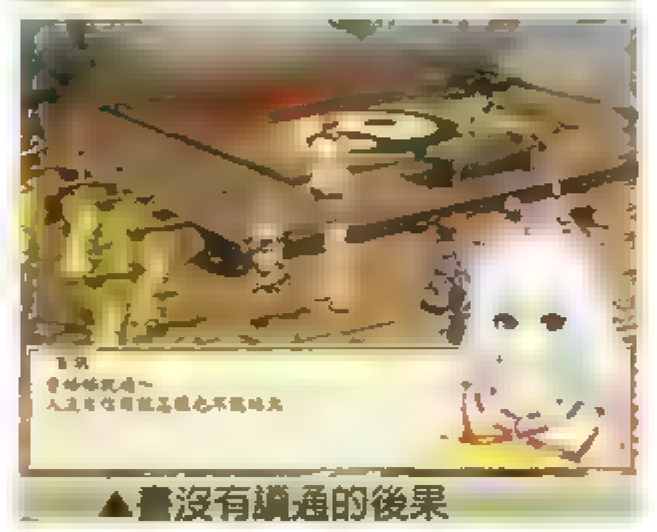
赤壁船戰場



▲補藥還有很多的啦

經由長江渡口、曹軍船、連環船1，往東南殺至連環船4遭遇到文聘…貂芷戰後負傷，但堅持不肯放棄殺曹良機；要待孔明借得東風火燒曹軍才能休…文聘聞至此方纔恍然大悟…

江東陣營



▲書沒有讀通的後果

七星壇上的孔明正在作法，燕起冷不防一刀刺殺孔明…當燕起欲自行了斷時，姬軒以飛劍打落他手中兵刃…孔明終因借命燈而逃過一死，如今燕起已報過恩，而孔明亦無事，可謂皆大歡喜…周瑜趕抵詰問，今日若無東風恐難生還…燕起自認恩情償還，但若要傷及姬軒，他一定力拼到底；遂與姬軒、百玥聯手對周瑜展開激戰…

一場戰勝後，百玥想起靡香所給的"風之召喚鈴"，當即變身為靡香並召喚出風伯…風伯因與靡香有過約定，故請風伯施個三日夜的東風…

赤壁船戰場

貂芷既不肯縱放殺曹機會，虞水和趙雲只得捨命相陪了。(主84完)

(主85－更深入戰船內，一舉大敗曹軍。)

再經連環船5、鐵鎖巨船時會遭到程昱攔截，雙方戰至程昱露出敗相



▲曹大叔真像九命怪貓

時，東南風已開始吹起…程昱敗走後，姬軒、燕起和百玥二人趕抵，六人乃一鼓作氣殺向曹操的主船。(主83完)



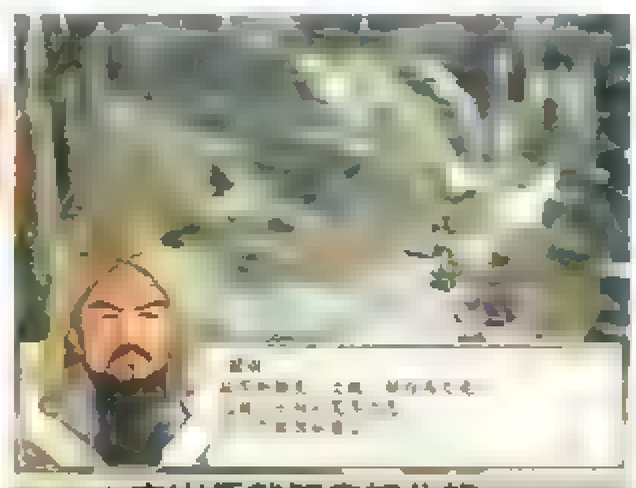
經連環船6到主戰船，登上戰船閣樓瞧見方寸大亂的曹操，但姬軒一行的攻勢則為司馬懿擋下，曹操由荀攸護送而去…雖然戰勝了司馬懿，但其實他並未盡全力，言道“魔皇復生”即離去…

夏口

另一頭，雷卞將姬霜帶至密間將要揭開緣由，接著現身的是呂布，但卻是從白門樓搶奪來的軀體…一切只為了復活大計…

眾人群聚太守府，孔明指曹操已往南郡江陵逃逸，遂請趙雲到烏林小路埋伏；張飛則前往葫蘆谷埋伏；關羽則因顧忌昔日曾受曹操之恩，恐有華容道縱放之慮，故未獲派令。關羽自願立下軍令狀後，乃銜命往華容小路放火，引曹操誤為虛張聲勢而前來。姬軒等人則隨後援助三位將軍執行任務。姬軒決定先往赤壁烏林支援趙雲。(主85完)

(主86—前往赤壁烏林支援。)



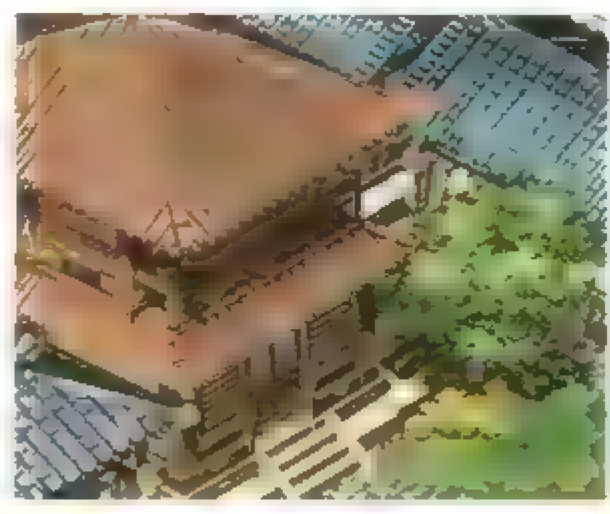
▲未出兵就知會如此的

華容道

深入到烏林遇見趙雲攔截到曹操，但有張遼掩護，遂與趙雲聯手對戰張遼…曹操又往葫蘆谷方向逃逸，趙雲乃協助前往支援張飛。(主86完)

(主87—轉往葫蘆谷口協助張飛將軍。)





張飛在葫蘆谷攔住曹操，但又有徐晃為他開道走脫…張飛於戰後替代趙雲一同追往華容道。(主87完)

(主88—前進到華容道找關羽將軍。)

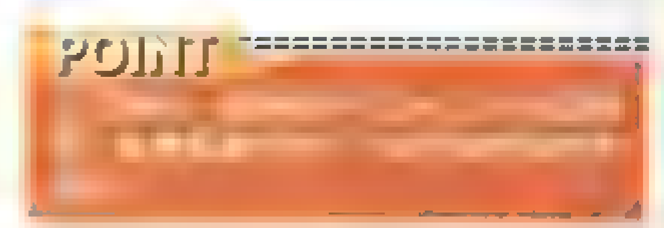
追至華容道盡頭時，關羽已因故舊之情縱放曹操，且攔住姬軒等人的追殺，情急之下竟倒戈相向…關羽落敗後自認違反軍令，表示會向軍師請罪。



夏口

孔明對於關羽縱放曹操並未深究，但忽然間由襄陽、許都、江東三地各發出一道震天光芒…姬軒告以孿生神即是蚩尤，孔明乃推算水鏡先生曾任天若宮掌教，對上古神獸必定瞭如指掌，故請姬軒前往尋找水鏡先生。溫青提醒龐統似應知其下落，故急趕往龐統居找他。(主88完)

(主89—找龐統探問水鏡先生的下落。)



進入龐統小屋，得知龐統上過孿生殿後竟隨怪物走了；據說到太守府旁的小路即告失蹤。(主89完)

(主90—利用黑色繡獸尋找隱藏道路，解救龐統先生。)

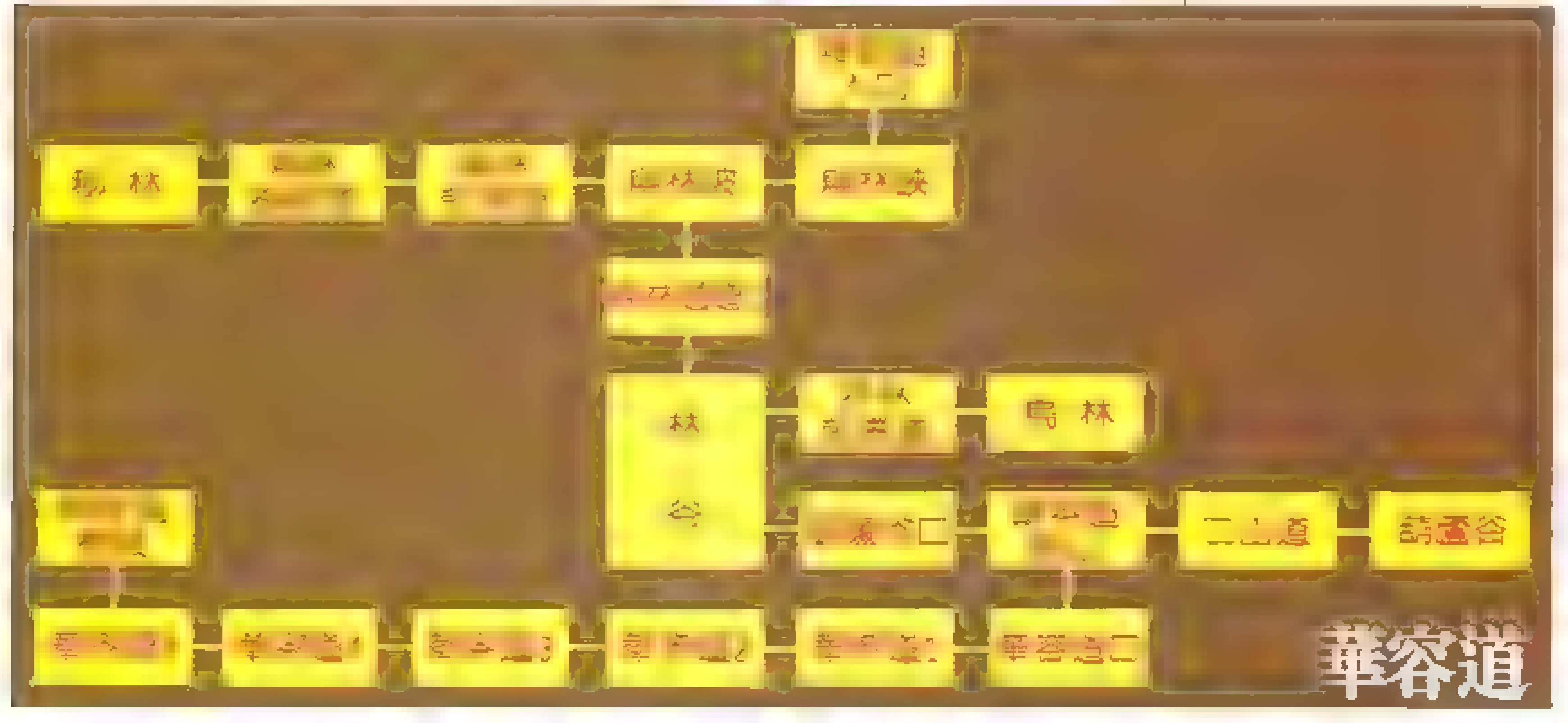
運用「繡獸」在太守府旁找到通往世外居的道路，進入世外居發現龐統似被花精露露挾制，盧冰情急而傷了她，花精露露亦突然被魔物附身而展開攻擊…返回龐統小屋(自動)，方搞清花精露露原是替龐統療傷…龐統指許都是第一個傳出災情之地，水鏡一定會前去…(主90完)

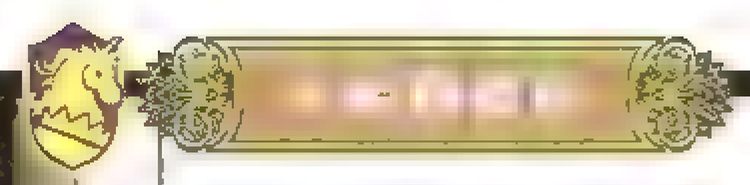
(主91—前往許都尋找水鏡先生。)

許都

進城之時，另一頭密間裡的呂布自承是復生的蚩尤，而姬霜則是風曦氏轉世，蚩尤有辦法可解開姬霜身上的詛咒，但得答應嫁給他…姬霜要求除非能給她一項證明與蚩尤生命相連，且絕古通今的禮物…

城內可遇見華陀，也上缺藥材“破棚符丸”和“甘





露丹”，請幫忙去買來。(本文選1)

1.華老先生，我們馬上替您準備。(支14—替華陀收集破傷符丸和甘露丹)

2.對不起，我們有急事在身…

身上若有的話可直接給予，或於許都商店亦可買到；得贈“大羅仙丹”。(支14完)

蘊香閣前的小狗金金央求幫牠物色個老婆。(本文選1)

1.好吧，我替你去其他地方找找。(支15—替小狗金金找老婆)

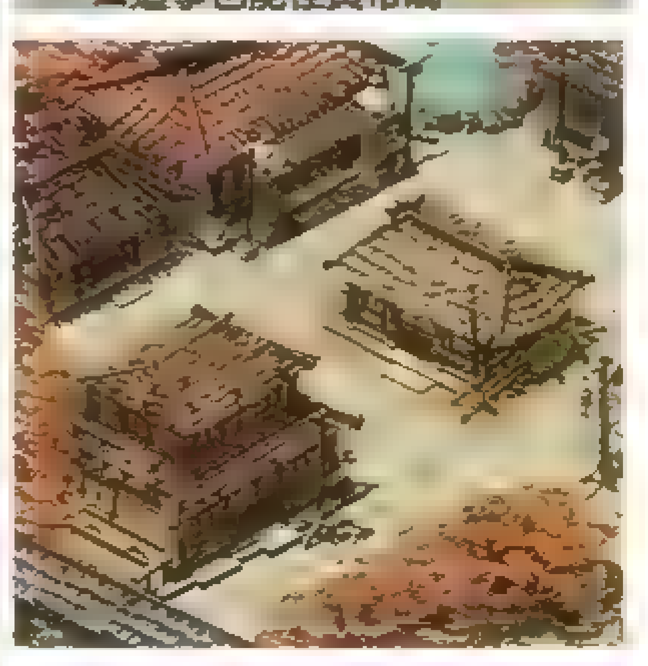
2.這…我有事在身，恐怕沒辦法…

蘊香閣的少女紫纓指稱桑桑已回來見過她，致贈“仙丹，激力”。(支9完)

進入寧生殿巧遇水鏡正向百姓說解寧生神乃蚩尤的事實，但百姓們反而要殺了他，攻勢則湊巧由姬軒等人擱下…馬魔人打完又換上蛇魔人…連戰二場後，早已負傷的水鏡指蚩尤已拿回三魂魄而完全復活，臨終並提醒要留意黃帝(得“封魄石”)…要對抗蚩尤必與四神和「天塔之印」有關，必須再多方打聽…百玥表示身體欠佳而欲往客棧休息，姬軒乃示意往客棧或有新線索。(主91完)

(主92—到客棧稍做休息。)

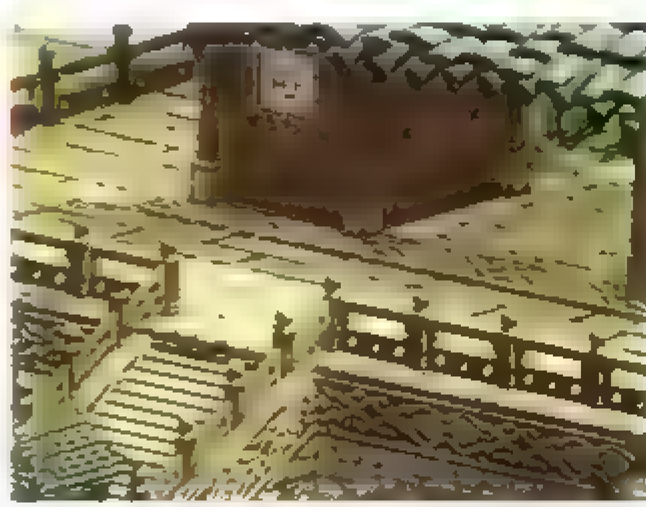

▲這事也能怪黃帝嗎



入客棧休息當夜，百玥偷偷外出詢問姥姥術法及需求藥物，並言道等姬軒心情好些才能告知此事…隔日一早，出得客棧遇上雷卞，他特為傳達皇主與聖女即將結合的消息而來，並請往魔域天塔觀禮…眾皆出城後，雷卞向溫青解釋是姬霜自己的決定，且蚩尤似乎開始懷疑他的身分…溫青斷定姬軒不會有勝算的…隨後現身的千年蜘蛛精竟口稱溫青為黃帝大人…(主92完)

(主93—趕緊前往魔域天塔找姬霜。)

新野城



太守府旁的小狗美眉找不到意中人，告訴牠許都有小狗尋伴後，樂得趕往探望。(支15完)趕回許都見到金金與美眉過著幸福快樂的日子，得贈“玄無金針”。

太守府旁建在高架上的屋子(跳躍)有小內提供工程圖第二關的挑戰：(本文選1)

1.請務必讓我們挑戰！

2.不，那實在太變態了…

第二關的工程圖的確更“變態”，但若順利過關則可獲得“九黎之魄”。

魔域天塔

以「合體」飛行(從大地圖上)進入後，瑀天又覺頭疼，不知是否不快的記憶作祟…在刑善窟遭遇鬼王攔阻…一路殺至天塔正殿時，貂蟬見父親呂布在座，但他已是利用呂布軀體復生的蚩尤，呂布答應姬霜要手刃姬


▲這事有存檔為證哦

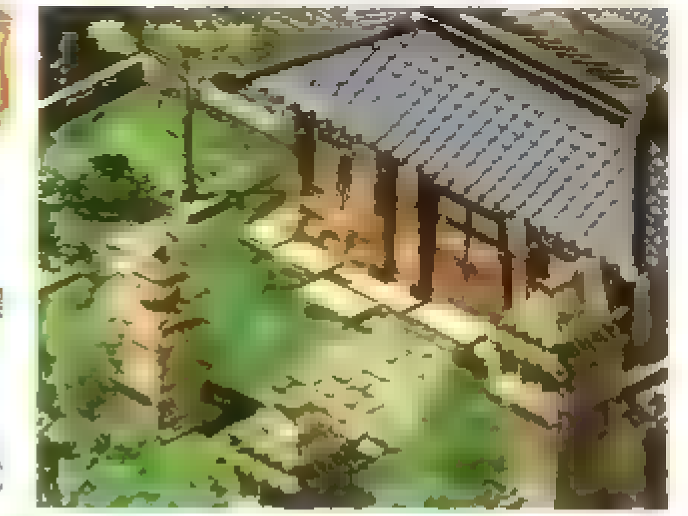


軒，姬霜也表示早已恩斷情絕，遂再度與姬軒一行對戰…姬霜再度落敗，她輕聲告知姬軒指蚩尤將邪獄之源的鑰匙封入她體內，但不知如何取出…毀掉邪獄之源後，蚩尤將無法再生…姬霜再度強調蓼娘並非她狠心所殺…

蚩尤繼而展開攻擊，但因實力相差懸殊，衆人皆告負傷…蚩尤自稱乃黃帝所釋放，一切的罪魁禍首乃隨後抵達的溫青…姬軒回憶起夢境中那強大的身影，果真是溫青…黃帝宣稱今日在場之人皆逃不掉；就如前世一樣，他仍會是最終的贏家…寶鏡璃天適時將姬軒等人帶離現場，唯剩下黃帝、蚩尤及隨後出現的四魔將對峙…

璃天將姬軒帶回當初發現她的密洞，同伴們則因氣流沖散，得去附近找

古松林



找。(主93完)

(主94—找回失散隊友。)

在山中瀑布找到貂芷；(本文選2)

古松居前找到慮冰；(本文選1)

古松林找到關羽；古松山道找

1.我會在妳身旁陪著妳的…

2.…也許妳會覺得好過一些…

到燕起，璃天指姬霜並未逃出，而燕起所得的百玥留言，則顯示她前往神仙湖

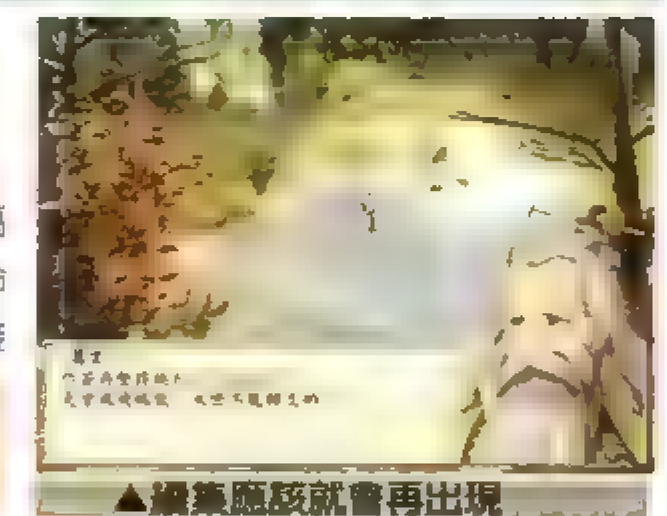
1.慕盈，打起精神來…

2.不管如何，我們還是先去找大哥他們吧！

找麝香…姬軒決定先找回百玥再說。(主94完)

(主95—前往神仙湖找百玥。)

抵達時，神仙湖的百玥正借助葛玄之力要保住腹中胎兒，並施"九命魂轉術"要讓麝香復活…姬軒難以接



▲繼續應該就會再出現

幽堀古陵

受眼前事實，認定是百玥開的玩笑；或是因為曾經答應的"玥兒草"尚未播種之故，遂急急趕往華容道採摘…

姬軒來至華容道口(自動)時，燕起等人也趕抵幫忙，並提醒只需將地上

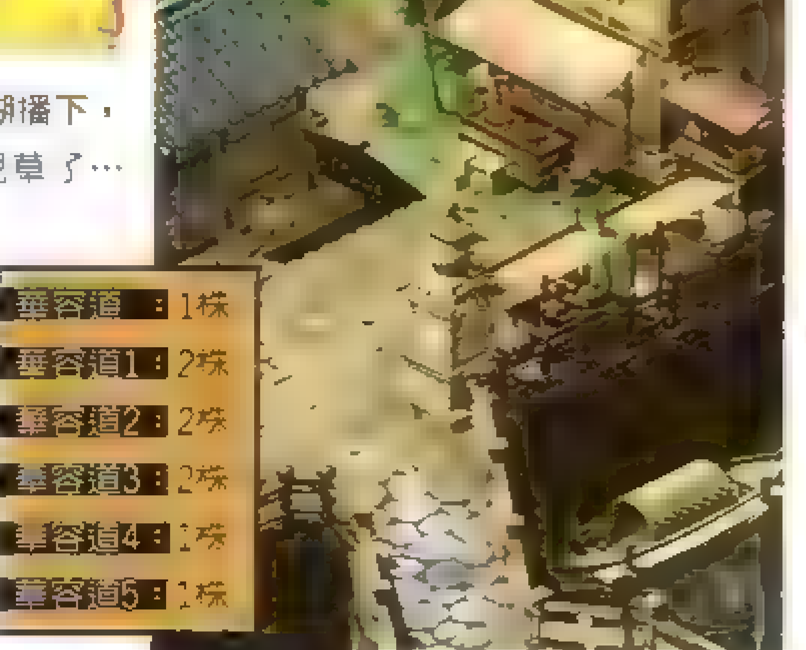
華容道

的蘆荻種子拾起，帶回神仙湖播下，百玥明年就能見到一片玥兒草了…(主95完)

(主96—撿拾掉落在華容道的玥兒草。)

共採得十株並進入華容道盡頭時，貂芷提醒可返神仙湖了。

回到神仙湖(自動)種植玥兒草後，忽有黑衣人



華容道	1株
華容道1	2株
華容道2	2株
華容道3	2株
華容道4	1株
華容道5	1株

幽堀古陵

將姬霜救至此地，並囑需找出四神；只要善用姬霜身上的鑰匙和「天烙之印」，必能打敗蚩尤；待蚩尤死後，身上完整的魂石將可解開姬霜身上的百世詛咒，屆時再將魂石帶往襄陽…

經葛玄醫治，姬霜暫無生命危險…葛玄指對抗蚩尤要借用四神之力，但駕馭的「封魄石」則是由麒麟所掌管；可往七星壇將身上古鏡放入壇中即可明白…葛玄答應照顧姬霜與小嬰孩…(主96完)

(主97—前往江東軍營向周瑜借用七星壇，並把古鏡放在七星壇上。)

走出古陵時，燕起提議可往天塔探看結果，也許能打聽出溫青和蘇前輩的下落；姬軒遂決定先往天塔入口探看，再往七星壇。

(主98　先到魔域天塔尋找溫青與蘇蓮顏的下落。)

於入口瞧見怪物正料理蘇蓮顏與莫干干夫婦屍體，打敗一干小鬼後，



▲這可是應觀衆要求的





▲打贏了就有新玩意

魔域天塔

苦無所獲。璧香指此地危險，催促帶著兩位前輩屍體儘速離開…(主98完)

抵達時，天塔密間的蚩尤正指派四魔將打探姬霜的下落，並藉著折磨

江東陣營

九黎之民要逼其返回；風後前世帶給他的痛苦，他要慢慢的償還…

進主帳順利向周瑜借得七星壇一用，上七星壇擺放寶鏡之後，往事歷歷浮現眼前…姬風夫婦與徐庶正欲封存幽暝古陵中的蚩尤棺木時，卻反遭蚩尤所傷；姬風將孩子交託與徐庶，徐庶乃帶著璃天返回古松居，璃天因不能面對現實而化身為古鏡沉睡…七星壇上繼而出現姬風夫婦身影，而璃天則正是麒麟…催促儘速向各城鎮的村民打探線索…(主97完)

(主99—到各處打探四神的消息跟下落。)

(主100—到洛陽向雙賢打聽關於四神的消息。)

(主101—到襄陽城找狂酒笑十八打聽關於四神的消息。)

(主102—前往樊城東向村民探聽四神的下落。)

(主103—前往新野城向村民打聽四神的消息。)

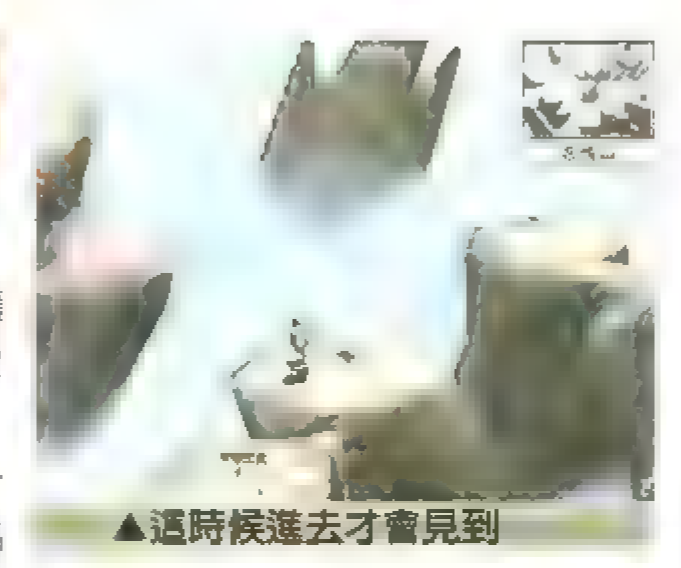
城北小屋找到薛武，告以夏口的妻子玉娘正等待他返家。薛武託請轉

洛陽

告妻子，他明年就能順利的回去。(支16—回夏口向玉娘通報消息。)

跑一趟夏口轉告給玉娘知悉，獲贈"萬年靈芝"；百玥獲得「紅印之卵」。(支16完)

雙賢居內的非也先生是當年唯一見過青龍的人，獲知其喜歡待在又高又冷的地方(主100完)


▲這時候進去才會見到

(主104—利用寵物技能「岐路」，到斷情峰密台找四神・青龍。)

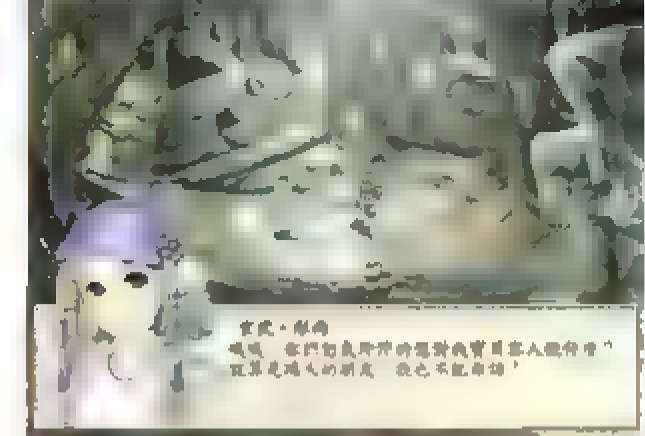
來至斷情峰(自動)左方的忘情山，找到隱藏道路往東極密台可找到青龍・飛若，唯有武力才能說服他…雖然武力勝過青龍，但得要其他三神都答應幫忙，他才會應允。

入城即碰見狂酒笑十八，帶入水流居詢問孤獨老翁，指赤壁烏林前些日

襄陽城

子傳來震動，懷疑是玄武之力。(主101完)

(主105—利用寵物技能「岐路」，到華容道的密林中尋找玄武・彤雨。)


▲五百磅的鐵鎚很痛的

現身在華容道的烏林坡(自動)，在左上方找到隱藏道路往烏林前密道，經烏林後密道到達秘林見到玄武・彤雨，她正為徐晃治傷，見姬軒等人對徐晃充滿敵意，遂展開攻擊…想要她幫忙還得要熊布娃娃；先前若於樊城購買過，此時即可得到允諾協助。(主105完)

城內阿西指博望坡再無人敢去；

樊城

珠花則指鄰居去了都不見返回，聽說出了個會呼風喚雨的鬼…看來是白虎了…(主102完)

▲辛苦總會有代價的

(主106—利用寵物技能「岐路」，在博望谷內尋找隱藏道路裡頭的白虎・雷鳴。)

到博望谷(自動)找到楓道內谷，白虎・雷鳴指責殺了他不少朋友，因難以原諒而動手…要他幫忙先得將博望谷內的動物朋友找來，待他安頓好才能離開。(主106完)

(主107—替白虎找回在博望坡各地的五隻動物朋友。)

找齊五位動物朋友再返回找白虎，即能得到他的協助。(主107完)

聽聞小紅家每月十五

白虎的動物朋友分佈情形：

博望谷：	紅粉豬
白河畔：	老青馬
折　道：	流浪蛇
博望城北郊：	大花虎
洛陽路：	老爺牛



新野城

都會遭祝融之災，聽說是隻大火鳥惹的禍，想必是朱雀了…(主103完)

(主108—先到客棧休息，等待晚上到小紅家巡查。)

進入客棧安歇後，晚上出門在西北民房前遇到朱雀，豔火…打敗她即可得到協助。(主108完)

獲得三神協助之後，再往斷情峰東極密台找青龍・飛若；四神既已聚齊，也該回神仙胡接姬霜了，順便可詢問鑰匙的事。(主99、104完)

(主109—回神仙胡找姬霜。)



▲那也不能到處縱火啊

幽堀古陵



▲看不出敵人是誰嗎

姬霜已然還原，而葛玄亦難說清邪獄之源之事，但若能前去魔道中柱，就算蚩尤三魂齊全，其力量也將會受限且逐漸衰敗。至於會不會就藏在古陵某處，則有待深入察探了。(主109完)

(主110—利用寵物技能「岐路」，找到幽堀古陵隱藏道路，到古陵深處破壞邪獄之源。)

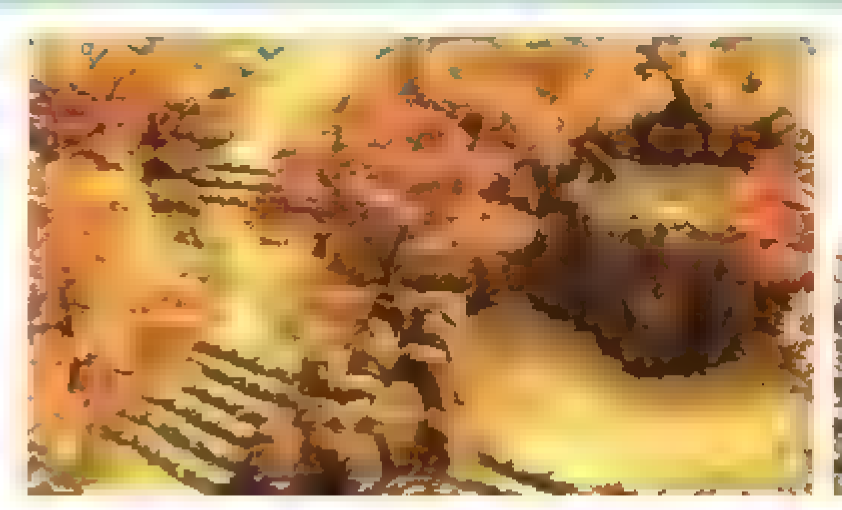
進入古陵在幽堀折道右下方找到密道往古陵水渠，運用「合體」游泳前進到魔印之門，姬霜感覺門後即是邪獄之源，她竟能開啟入口…進入邪獄之源遭遇到風伯與雨師，這一回得展現實力了…雨師、風伯落敗後言道皇主似乎未信守承諾…櫻香有感他們本性不惡，只是想求取一席之地…(本文選1)

1.香兒，也許妳是對的

2.事到如今，我們也沒有別的選擇了…

用「天塔之印」毀去邪獄之源的血池後，該往魔域天塔消滅蚩尤了(自動走出)…(主110完)

(主111—前往魔域天塔，擊敗蚩尤。)



魔域天塔

此時的魔域天塔已有四魔將分駐防禦，必須按照以下順序解決分處各地的魔將，往前挺進的道路才會次第開啟：

1.妖靈之掌(右)—四魔將・孔密

2.妖靈之掌(左)—夢魔將・魍魎

3.悔善徑—夜魔將・修蛇

4.魔膏之徑—天魔將・窮奇

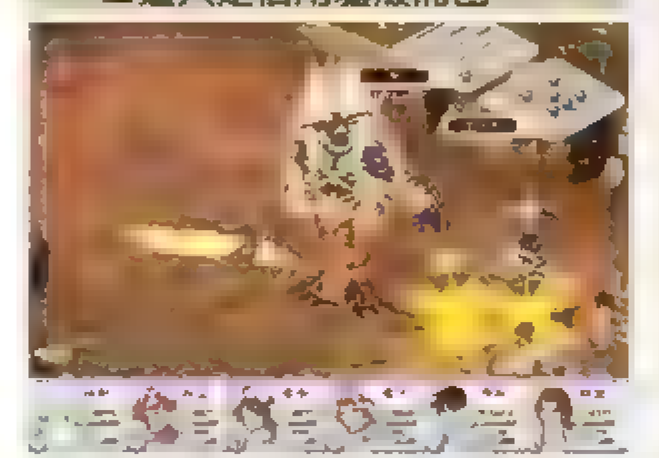
再殺入天塔正殿即與蚩尤展開對決，初戰是面對借用軀體的呂布；打得過的話，蚩尤會掙脫枷鎖而現出原形，這一仗才真正是終極之戰…有什麼本事就儘管使出來吧！戰勝後的結局就留待玩家自行品嚐，老爺子不多廢話囉！(主111完)



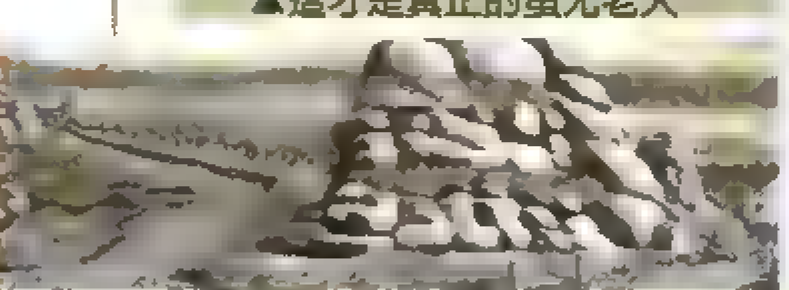
▲不先打道路不會開的

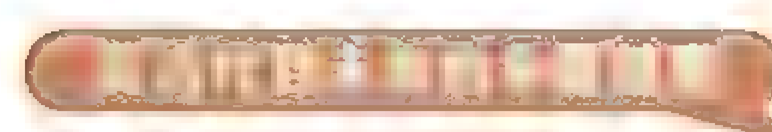


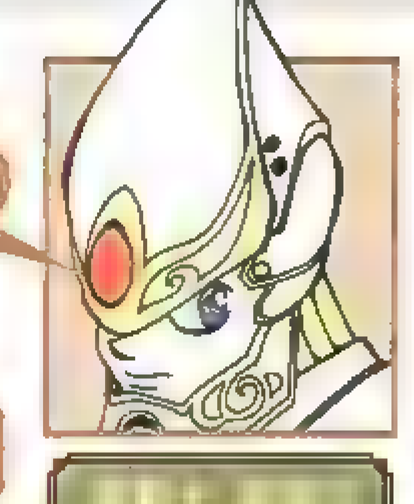
▲這只是借用軀殼而已



▲這才是真正的蚩尤老大







王國的興起

《王國的興起》(Rise of Nations)融合了許多文明帝國裡的特色，包括資源開採、領地擴展、科技發展、世界奇觀等等，但又兼顧了即時戰略遊戲的簡單、迅速與容易上手。由於遊戲規則比一般的即時戰略遊戲更有深度，許多玩家常常不知從何下手，以下路易王就把遊戲中所有的設定規則詳細的列出，再介紹各方面的策略應用，希望對大家的統一霸業有所幫助。此外由於路易王截稿前最後一天才拿到中文版，因此本篇攻略關於科技的部份來不及翻為中文，這點還請大家見諒。

種族及其特色



遊戲中總共提供了18個國家供玩家選擇

Bantu 班圖

遷徙的能力



國家特色

- 城市上限+1，但必須先至少研究一級的民事
- 城市便宜[illegible]%
- 人口上限增加100%，人口數最多可以超出人口上限25%
- 軍營所生產的單位與市民的移動速度快25%
- 不需要進行軍事技術研究就可以升級部隊



Aztec 阿茲特克

祭祀的能力

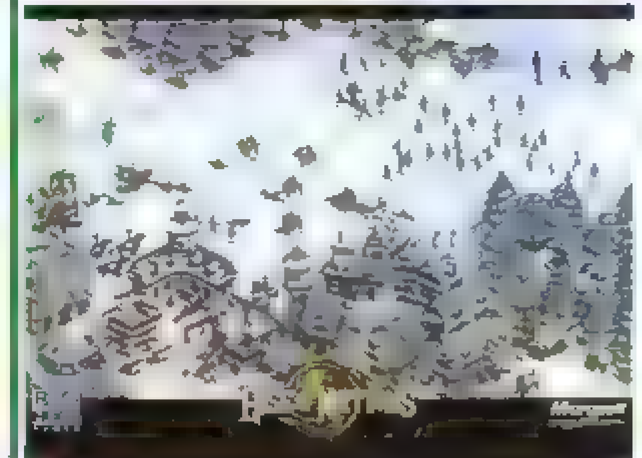


國家特色

- 每進展一個時代，當你在兵營、馬廄和碼頭所生產的單位殺死敵人部隊時，可以多獲得15點的資源獎勵。額外獎勵最多可獲得60點
- 摧毀敵人建築時所掠奪的資源增加100%
- 在遠古時代一建造新兵營就可以立刻獲得一個輕步兵，進入古典時代後若研發軍事技能則可獲得兩個輕步兵，進入火藥時代並研究第一級的軍事技能後便能獲得三名輕步兵

Britush 英格蘭

帝國的權威



國家特色

- 商業上限+25%
- 稅制的收入兩倍於其他國家
- 建造船隻的速度加快33%
- 弓箭手可以免費進行升級
- 堡壘和塔的攻擊範圍+2
- 防空部隊和建築的建造費用少25%，建造時間則縮短33%

Chinese 中國

文化的權威

國家特色

- 圖書館的科學研究費用便宜20%
- 可以免費進行Herbal Lore、Medicine、Pharmaceuticals的研究
- 一開始到後來所興建的都是大型城市
- 市民、商隊和商人都可以立刻訓練出來



Egyptians 埃 及

尼羅河的權威



國家特色

- 一開始就有穀倉而且穀倉可以免費升級食物相關技術
- 食物的商業上限提高10%
- 每座城市可以擁有7個農田
- 一座農田可以產生2單位的財富
- 一開始就會有"建造世界奇觀"的卡片
- 世界奇觀建造成本便宜25%
- 世界奇觀可以提早一個時代興建，一個城市可以興建兩座世界奇觀

Inca 印 加

黃金的權威

國家特色

- 礦場可以同時採集財富與金屬資源
- 財富商業上限增加33%
- 當敵人殺死你的部隊，你可以從死去的部隊身上取回25%的資金

French 法 國

領導者的特質



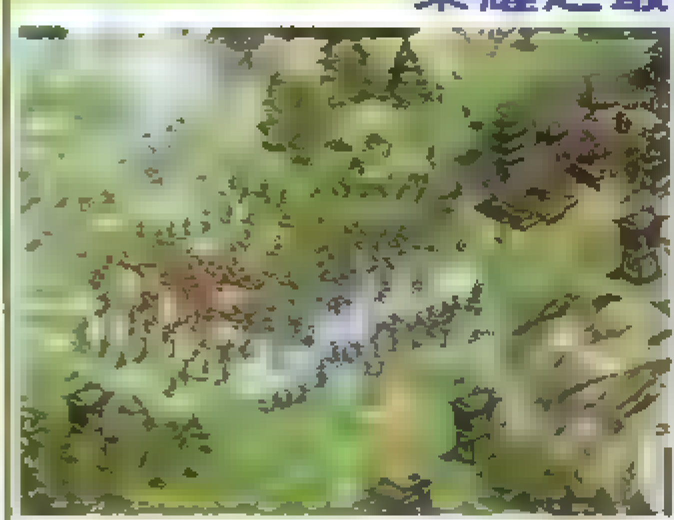


國家特色

- 每建造一座新的堡壘就可以獲得一名將軍
- 補給車可以治療附近的部隊
- 每建造一座攻城武器工廠或兵工廠就能獲得一輛補給車
- 攻城武器工廠或兵工廠所生產的部隊成本便宜25%，生產速度快50%，且所生產的部隊移動速度較快
- 木材廠及其相關的升級項目完全免費
- 鋸木廠可以多容納2名市民
- 木材的商業上限增加10%

Japanese 日 本

榮耀之最



國家特色

- 隨著時代的前進，每進入一個新的時代，並升級了軍事技術後，兵營所生產的部隊成本將會降低7%，生產速度則提高10%，而兵營單位對建築物也會多出5%的傷害加成。
- 船艦的建造費用便宜10%，航空母艦的建造速度提高33%
- 農田便宜[illegible]%，農夫和漁民的生產量多了25%



Germans 日耳曼

工業的權威



國家特色

- 穀倉、木材廠以及冶煉工廠的升級費用便宜50%，而且可以立刻升級完成
- 每座城市可以多採集5單位的食物、木材和金屬
- 建造完成的獎勵+50%
- 潛艇和噴火船的建造時間快33%，建造費用便宜25%
- 空軍單位的生產時間快33%
- 每興建一座空軍基地會附贈兩台戰鬥機

Greeks 希 臘

哲學的權威

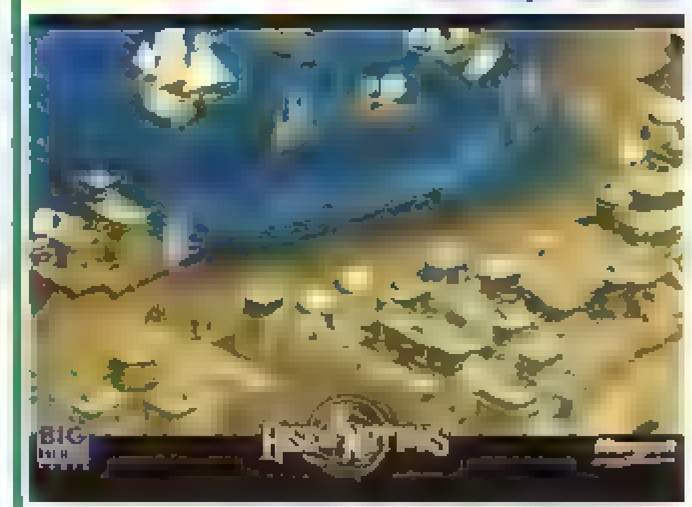
國家特色

- 圖書館的研發費用便宜10%（知識的消耗除外），研發時間加快一倍
- 一開始就能建造大學來收集知識
- 圖書館和大學的建造費用便宜一半





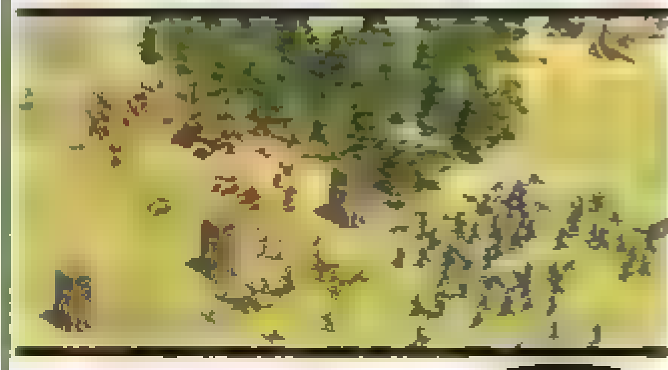
Koreans 韓國
聖傳之最



國家特色
- 一開始就有寺廟，並且可以在寺廟免費升級
- 一開始就有額外的市民
- 當建造第二座城市時會得到3個額外的市民，接下來每建造一座城市都會得到5個市民
- 修復速度加快50%
- 村民在修復或建造建築物時不會受到砲火的波及
- 可以在寺廟獲得免費的升級民兵(Militia)、後備民兵(Minuteman)以及游擊隊(Partisan)等科技
- 哨塔建造費用便宜33%

Maya 馬雅
建築的權威





國家特色
- 城市、塔樓、堡壘裡就算沒有駐軍也可以發射多餘的弓箭或子彈
- 建築的防禦力提高50%，建造時間也縮短一半
- 除了世界奇觀以外的建築物都少消耗33%的木材

Mongols 蒙古
遊牧民族







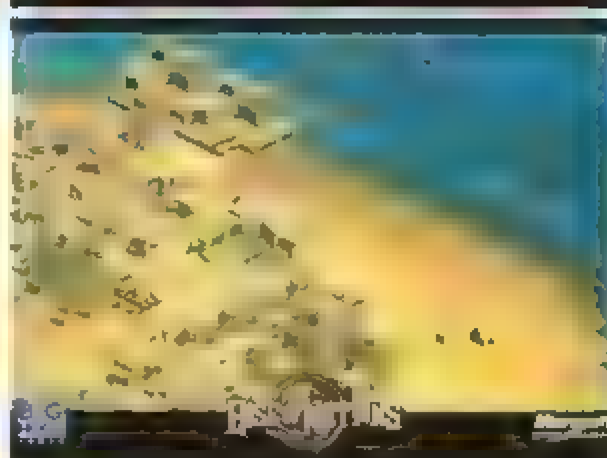






國家特色
- 無論何時一旦建造新馬廄或自動工廠就可以立刻獲得一個遠距騎兵部隊，若研發第二級軍事技能則可獲得三個
- 騎兵的訓練費用便宜10%，且訓練時間縮短20%
- 每多佔領1%的領地，就可以獲得1單位的食物
- 你的部隊在敵人領土上受到的損耗減半
- 可以免費在冶煉廠進行Forage、Supply以及Logistics的研究



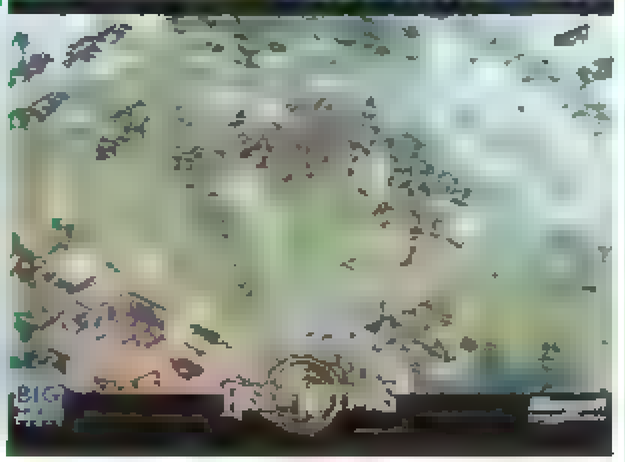


Nubians 努比亞
貿易的權威

國家特色
- 商人在每個稀有資源可以多採集50單位
- 在領土內的所有稀有資源會自動被開採，不用派商人去採集
- 一開始就擁有市場，而且在市場交易價格會有加減20單位的額外利益
- 商人、商隊和市場的製造成本便宜一半，且生命值多出50%



Romans 羅馬
[illegible]的權利



國家特色
- 堡壘和哨塔的建造費用便宜25%
- 重步兵的訓練費用便宜10%，訓練時間也縮短10%
- 一開始建造新兵營就可以立刻獲得一個重步兵，進入火藥時代後若研發第一級軍事技能則可獲得兩個重步兵，進入工業時代並研究第五級的軍事技能便能獲得三名重步兵
- 城市可以多取得10單位的財富

Russians 俄羅斯
祖國的優勢

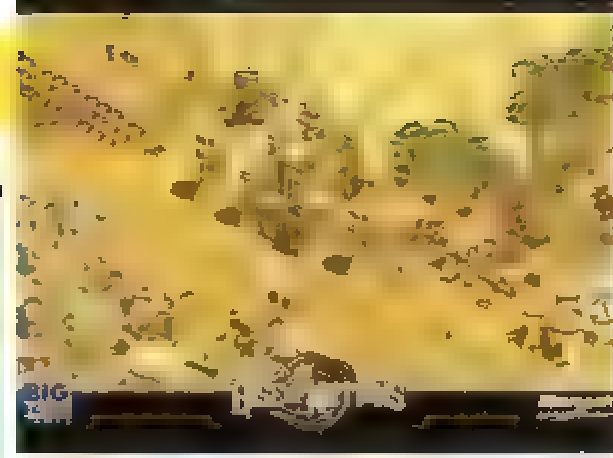
國家特色
- 敵人在你的領土上的損耗傷害增加100%，損耗可以在樓塔免費升級
- 民事每晉升一級，國家邊界就往外擴展一格
- [illegible]採集+20%
- 騎兵部隊對敵人補給車和火砲部隊造成的傷害+20%
- 間諜訓練費用便宜50%，而且在使用特殊能力後可以維持隱匿的狀態

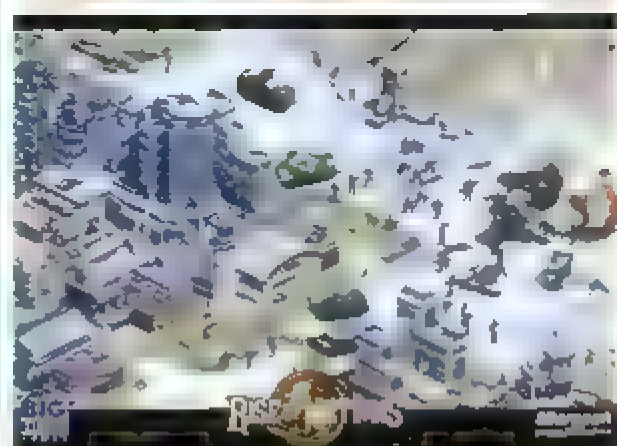


Spanish 西班牙
發現之王

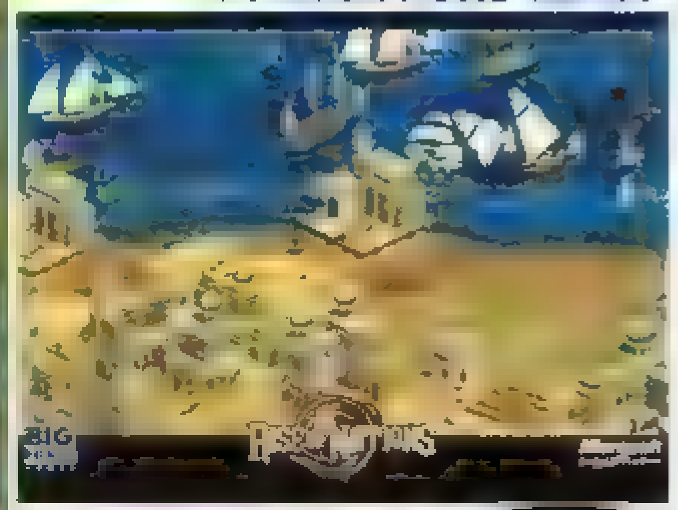
國家特色

- 一開始就可以打開地圖，而且擁有一個額外的斥候
- 在地圖已經打開的遊戲設定中，你可以再獲得一個額外的斥候
- 斥候的視野增加3格，可以免費升級，並縮短特殊能力使用的間隔
- 一直到工業時代之前，只要建造碼頭就可以立刻得到一艘免費的重型船艦
- 可以從遺跡裡找到多30單位的資源，而且每研發一級科學，就能得到35單位的回饋



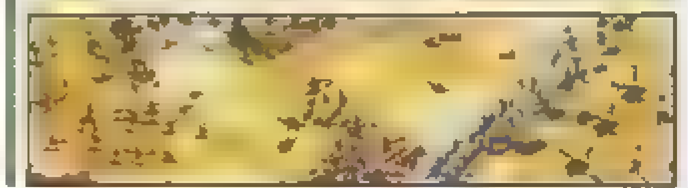


Turks 土耳其
攻城戰術的權威



國家特色

- 所有攻城武器、火砲以及轟炸單位射程與視野都多3格
- 只要建造新的攻城武器工廠（或工廠）都可以立即取得兩輛攻城武器
- 攻城武器可以免費升級
- 市民生產費用便宜33%
- 攻下來的城市同化時間縮短一半
- 圖書館裡的軍隊技術研發費用便宜33%



貳 資源 1 稀有資源

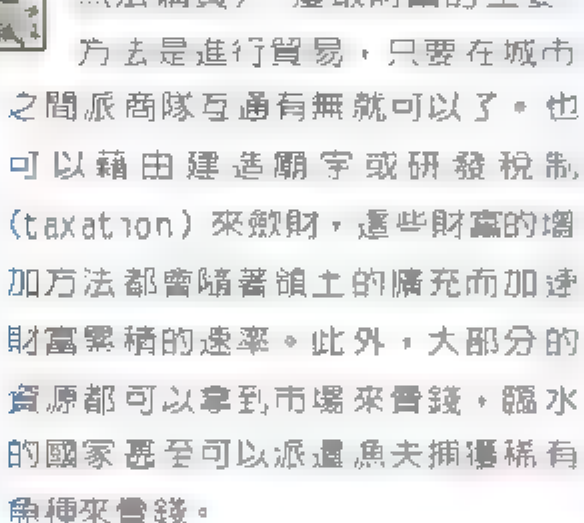
稀有資源相對其他資源來說數量十分有限，而且不論是否在國境內都可以派商人前去開採，只要派商人到稀有資源所在地設置商店即可。點取市場就可以在地圖上看到閃動的稀有資源，這些都可以派遣商人去採集。由於稀有資源不論對國家的軍事技術、經濟、民事程度、科學等都有重大的影響，因此一旦發現稀有資源，一定要立刻到該處去建造城市並儘快開採。以下我們列出所有稀有資源的效果。

[illegible]	金礦開採率+20，石油開採率+20，兵營成本減少15%，建造速度[illegible]25%
[illegible]	財富獲取率+10，木材採集率+10，商隊貿易+10、[illegible] 10
[illegible]	食物採集率+20，穀倉研發成本降低33%
[illegible]	食物採集率+10，木材採集率+10，[illegible]
[illegible]	金礦開採率+15，知識獲取率+15，所有購買木材費用降低25%
[illegible]	金礦開採率+20，[illegible]20%[illegible]
[illegible]	木材採集率+20，兵營、馬廄與碼頭的生產時間降低25%
[illegible]	財富獲取率+20，[illegible]10%
[illegible]	財富獲取率+10，知識獲取率+10，民事發展的成本降低25%
[illegible]	食物供給率+10，財富獲取率+10
[illegible]	金礦開採率+10，食物採集率+10，軍事技術的研究成本減少25%
[illegible]	財富獲取率+10，知識獲取率+10，視野+2
[illegible]	金礦開採率+10，食物採集率+10，單位生產的成本降低15%
[illegible]	金礦開採率+10，木材採集率+10，[illegible]的成本降低10%
[illegible]	金礦開採率+10，知識獲取率+10，弓兵、箭塔、堡壘、城市攻擊力+1
[illegible]	財富獲取率+10，木材採集率+10，科學研究的成本減少25%
[illegible]	金礦開採率+10，財富獲取率+10，人口上限-10%
[illegible]	知識獲取率+20，研發科學的時間降低33%
[illegible]	石油開採率+20，木材採集率+20，自動工廠部隊的生產成本降低15%
[illegible]	木材採集率+10，金礦開採率+10，兵營與碼頭部隊的成本減少15%
[illegible]	財富獲取率+10，木材採集率+10，研發商業的成本降低25%
[illegible]	財富獲取率+10，金礦開採率+10，前往下一時代的成本降低15%
[illegible]	食物採集率+10，知識獲取率+10，商隊收入增加20%
[illegible]	食物採集率+10，木材採集率+10，購買食物的花費降低10%
[illegible]	財富獲取率+15，金礦開採率+15，攻城武器與火砲的成本降低20%
[illegible]	食物採集率+20，石油開採率+20，在敵人領地裡的生命值損耗率減少一半
[illegible]	財富獲取率+10，知識獲取率+10，市民建造建築物或世界奇觀的速度加快10%
[illegible]	知識獲取率+20，石油開採率+20，核子飛彈的建造速度快10%，建造成本則便宜5%
[illegible]	食物採集率+10，金礦開採率+10，[illegible]速度增加20%
[illegible]	食物採集率+10，知識獲取率+10，單位升級的成本降低20%
[illegible]	木材採集率+10，知識獲取率+10，市民的訓練速度加快33%，訓練成本則減少15%



貳 資源 2 六大主要資源

財富 Wealth



財富主要用來升級城市，你也需要錢來做學問，研發科學，並生產高價的兵種。當然萬能的金錢也可以在市場買到各種資源，不過必須付出一些額外的代價，而且不是所有的資源都可以用錢買得到的（比如知識就無法購買）。獲取財富的主要方法是進行貿易，只要在城市之間派商隊互通有無就可以了。也可以藉由建造廟宇或研發稅制（taxation）來斂財，這些財富的增加方法都會隨著領土的擴充而加速財富累積的速率。此外，大部分的資源都可以拿到市場來賣錢，臨水的國家甚至可以派遣漁夫捕獲稀有魚種來賣錢。

◆遊戲中對財富有明顯加成效應的國家：

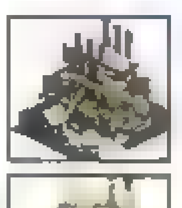
＊埃及：農田會產生2單位的錢。

＊印加：礦場可以創造財富和金屬收入，金錢交易限制增加33%。

＊努比亞：一開始就有市場而且可以入侵[illegible]+2]，2[illegible]額外[illegible]式來交易資源，[illegible]利[illegible]便宜50%。

＊羅馬：每座城市可以獲得額外的10單位財富。

金屬 Metal



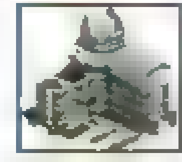


金屬是古典時代以後才能開採的資源，是組織強力部隊不可或缺的要素，包括騎兵、重步兵以及往後的重型火炮和車輛都需要大量的金屬。金屬可以在山區建造礦場來採集，藉由建造冶煉廠（Smelter）來升級城市裡所有礦區的開礦效率。

◆遊戲中對金屬有明顯加成效應的國家：

＊德國：精煉工廠的升級費用便宜50%並可以立刻升級完成，市民可以多開採5單位的金屬。

知識 Knowledge







知識必須要進入古典時代後才能取得，取得的方式得先建造一座大學，然後讓學者進行研究。可以指派學者進行一些科目的研究來提高研究效率（比如識字能力（Literacy）等等）。隨著文明的進展，需要累積大量的知識來進行圖書館裡的研發工作。因此得儘早研發Literacy來提高知識產生的效率。當然在每個城市都建造大學也是不錯的方法。

◆遊戲中對知識有明顯加成效應的國家：

＊希臘：可以一開始就建造大學並收集知識，大學的建造費用便宜一半。

石油 Oil

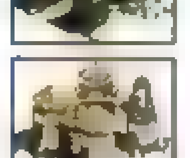


進入工業時代後才能獲取的資源，在工業時代是決勝負的關鍵。無論高階的車輛、飛機、船隻、火炮甚至飛彈都需要石油才能運作。可以說假如控制了油井，就控制了全世界。石油主要由油田供給，當然也可以用錢來購買。建造煉油廠（refinery）可以有效增加全國油田的產能，由於煉油廠的效能是可以累加的，最好在每個城市都能建造一座煉油廠。

◆遊戲中對石油有明顯加成效應的國家：＊俄羅斯：石油產能加20%

食物 Food





食物的主要來源是農田，每個城市最多可以有五座農田（只有埃及可以擁有七座），食物是城市生產居民最重要的資源，也是生產步兵、文明與商業發展中不可或缺的要素。可以在每個城市藉由建造穀倉（Granary）來增加食物的生產量。

◆遊戲中對食物有明顯加成效應的國家：

＊埃及：一開始就有穀倉並可以用免費的方式升級穀倉，食物交易限制+10%，一個城市最多可以擁有七座農田，比其他國家多兩座，每座農田可以多增加2單位的金錢。

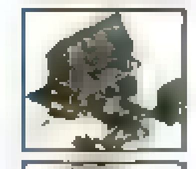
＊德國：穀倉的升級比其他國家便宜一半，而且可以馬上升級完成。村民可以採集額外5個單位的食物。

＊日本：農田便宜一半，農夫與漁夫的生產力多25%。

＊蒙古：所控制的地區在世界地圖上多1%，就可以多獲得一單位的食物。耗費時間則是國家總數的一半。

木材 Timber







木材是建設城市最重要的資源，幾乎所有的建築物都需要木材才能建造，此外商業發展，大學研發，甚至弓箭手的訓練都十分仰賴木材。木材必須在樹林附近建造鋸木廠（woodcutter s Camps）來採集，要增加木材的生產力可以藉由建造木材加工廠（Lumber Mill）來影響所有城市範圍內的鋸木廠。

◆遊戲中對木材有明顯加成效應的國家：

＊法國：木材加工廠的建造與升級都免費，鋸木廠可以多容納兩名市民，木材交易的限制加10%。

＊德國：木材加工廠的升級費用便宜50%並可以立刻升級完成，市民可以多採集5單位的木材。

參 科技



一 圖書館

圖書館是《RON》中所有研究的基石，假如沒有進行研究的話，你只能眼睜睜的看著對手國一個個進入更先進的時代，有個更多的人口上限，商業上限以及更強的軍隊。圖書館的研究除了可以協助國家進入更先進的時代外，最重要的是可以進行包括軍事技術、民事、商業以及科學這四項屬性的研究。

每座城市最多只能建造一座圖書館，因此要加速研究工作的進行，建造兩座以上的圖書館同時進行兩項以上的研究是絕對有必要的。遊戲裡最方便的一點，就是不需要到處切換圖書館來進行研究工作，所有圖書館都是相通的，只要按熱鍵[L]選定一座圖書館，便可以在該處進行所有的研究工作了。

二 時代

時代演進

遊戲中你總共會經歷八個時代，每個時代都可以取得新技術、新建築、新資源以及新單位。以下我們列出所有時代的特色和注意事項。

遠古時代 Ancient Age

年代：

●說明：這通常是遊戲一開始的時代，雖然在這個時代的兵種最少，城市規模最小，可採集的資源也不多，但卻是成敗的關鍵。誰能在最短的時間內開採足夠的資源進入下一個時代，並成功擾亂敵人的運作，就可以站穩基石立於不敗之地。

古典時代 Classical Age

年代：

●新資源：知識、金屬

●說明：從這個時代開始你可以建造大學並派遣學者來研究知識，並到礦區開採金屬，建築物方面則多出了馬廄、攻城武器工廠與堡壘。此外你還可以藉由特殊建築物裡的科技來加速資源的產能。

中古時代 Medieval Age

年代：

●說明：在中古世紀裡你可以讓部隊裝備更強力的武器，彈弓機會進化成投石器，堡壘也可進一步強化為要塞。其中間諜與補給車的出現讓可運用的策略更加多樣化，你可以派間諜去賄賂敵人來投靠，甚至在進攻時派補給車尾隨不斷補充部隊的生命值，保護你的進攻部隊再也不受損耗的影響。

火藥時代 Gunpowder Age

年代：西元1300年到西元1750年

●說明：啟蒙時代影響人類最大的是火藥的應用，包括火繩槍和火砲的出現等等。這些以火藥為動力的武器擁有比傳統武器更可怕的殺傷力，在這個時代裡擁有稀有資源"硫磺"將可有效地助你一臂之力。

啟蒙時代 Enlightenment Age

年代：

●說明：啟蒙時代承襲了火藥時代，由火槍與火炮演化出的毛瑟槍和加農砲更進一步加強了重裝步兵的破壞力，而砲兵的角色也由單純的攻城轉換為敵人部隊的牽制。幾乎沒有什麼部隊可以在敵人大量的炮雨下存活。

工業時代 Industrial Age

年代：西元1800年到西元1935年

●新資源：石油

●說明：石油在這個時代的出現立刻改變了整個世界的均衡，只要掌握油田幾乎就掌握了一切。許多仰賴石油的部隊如坦克與飛機等也首次出現，武器的殺傷力大幅提昇，也徹底改變了人類的歷史。

現代 Modern Age

年代：西元1936年到西元1968年

●說明：接續工業時代的現代，所有在工業時代橫行霸道的飛機坦克這回都有相當大的進展，你可以使用十分強大的現代部隊並建造對應的建築，包括轟炸機或導彈等等。令人退避三舍的核子武器也在這個時代首次出現。

資訊時代 Information Age

年代：

●說明：進入資訊時代後，終於可以把各項屬性包括商業、科學與軍事技術等都升到最高級，使用各種最尖端的資訊科技，建造最先進的建築並訓練最強力的部隊，包括隱形轟炸機、洲際導彈等等。而在所有技術都開發完成後，將可以研發終極技術，輕易的取得勝利。

三 研發項目

遊戲中除了時代的演進外，四大屬性的均衡發展也是勝利的必經途徑。記得某些高等建築物並不是屬性升級就可建造，還要時代配合才可以。比如第二級的軍事技術研發可以讓你興建空軍基地，但得等到進入適當的年代後才能興建。當然這四種屬性都有各自不同的功用，科學等級可以加速所有的研究項目，軍事技術等級主要用來提高人口限制（可以生產更多的人口），商業等級主要用來提高商業限制（可以儲存更多的資源），民事等級則決定領土內的城市數目。你可以視自己目前的需求與急迫性來進行各項目的升級。

軍事技術(Military)

軍事技術的研究主要是用來提昇國家的人口上限，許多兵種或軍事建築都需要提昇軍事技術等級才能生產或建設，此外這方面的研究還可以加快船隻航行的速度，並減少單位的生產和升級成本。就算你不考慮以武服人，至少也要儘快把軍事技術等級提昇到第二級，因為第二級才能建造攻城武器工廠並生產補給卡車，而且第二級也可以蓋堡壘，可在堡壘裡訓練將軍。



民事(Civic)

民事的等級決定了可以興建的城市數目，換句話說，也決定了領土的大小，因此儘早研究民事可以讓你盡快建造城市來擴充領土。在民事的研發項目中第一級的Allegiance一定要及早研發，讓攻入你領地的敵人嘗嘗水土不服的痛苦，若進入民事等級二，別忘了在寺廟裡研究宗教，將國家的邊界擴展到最大。



商業(Commerce)

商業等級的提昇可以增加你的商業上限，也就是說所有資源的儲存上限都會增加。此外還會提高你的商隊上限，也就是你所能擁有的貿易路線。尤其當你需要採集稀有資源時，提高商業等級就是第一考量。



科學(Science)

科學等級的研發可以降低所有科技的研發成本10%，並提高研發速度10%；此外科學的研發也會增加所有斥候、城市及守衛建築的視野，假如有探索遺跡的話，也會增加所獲得的額外獎勵。大部分資源方面的升級都需要科學的研發才能進行。





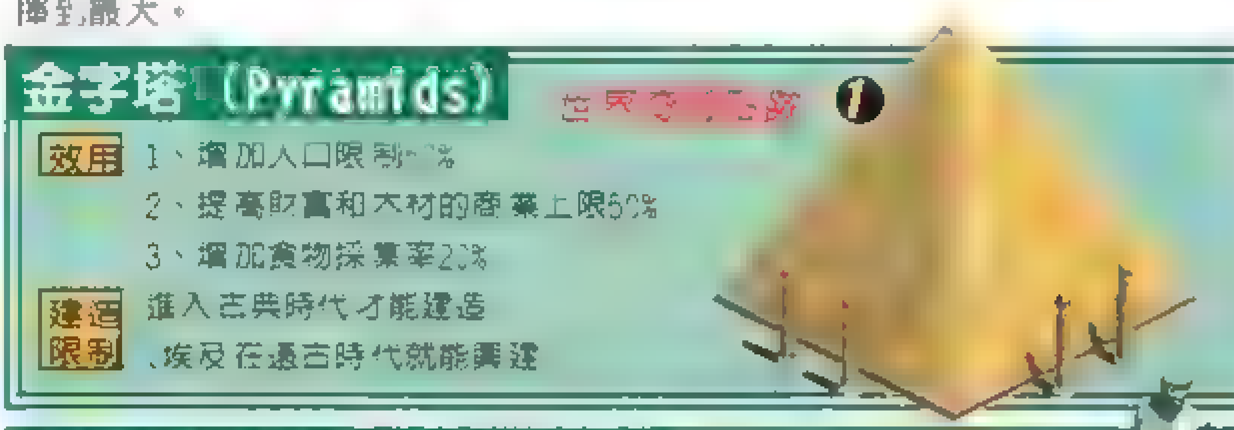
肆 世界奇觀



世界奇觀主要目的是提高國家的各項屬性，或賦予國家某些特殊的能力，總共有十四種奇觀可以選擇。每一座城市只能建造一座世界奇觀，而且一個遊戲進度只能有同一個世界奇觀存在，比如遊戲中有一個玩家建造了兵馬俑，除非那座兵馬俑被摧毀，否則其他玩家都無法再建造兵馬俑。在某些遊戲中只要建造足夠的世界奇觀就可以過關，一旦所建造世界奇觀到達目標數，時間就會開始倒數，只要在時間倒數結束前保護住你的世界奇觀，就可以贏得勝利。

善選世界奇觀將可以強化國家的優勢並彌補國家的劣勢，比如最適合埃及興建的世界奇觀非金字塔莫屬，因為金字塔可以增加食物的商業限制，結合埃及多餘的農田及免費的穀倉和食物升級，可以讓埃及的食物供給大幅攀升。另一個例子是印加，由於印加的財富上限比其他國家高出33%，加上印加的礦區可以額外採集到金礦，若能配合巨像（Colossus）提高財富收集的速度與商業上限，並提高50%的人口限制，你將可以馬上升產大量的重量部隊來進行攻擊。

在所有的國家中，埃及是最適合建造世界奇觀的國家，他們可以提早一個時代建造世界奇觀，建造費用便宜25%，而且每座城市可以建造兩座。此外假如使用埃及征服全世界，一開始就會得到一張免費的"建造世界奇觀"獎勵卡。世界奇觀的建造會花費不少時間跟資源，隨著世界奇觀越建越多，每次建造世界奇觀的花費也就越可怕。因此每個國家能夠興建世界奇觀的能力都有限，要好好慎選可以跟國家屬性相匹配的世界奇觀，才能將世界奇觀的效用發揮到最大。



金字塔（Pyramids）

世界奇觀點數：1

效用
1、增加人口限制[illegible]%
2、提高財富和木材的商業上限50%
3、增加食物採集率20%

建造限制
進入古典時代才能建造
（埃及在遠古時代就能興建）

羅德斯島巨像（Colossus）

世界奇觀點數：1

效用
1、增加財富收集率30%
2、增加人口上限50%
3、增加財富的商業上限50%

建造限制
建造限制：必須進入古典時代才能興建
（埃及在遠古時代就能興建）



兵馬俑（Terra Cotta Army）

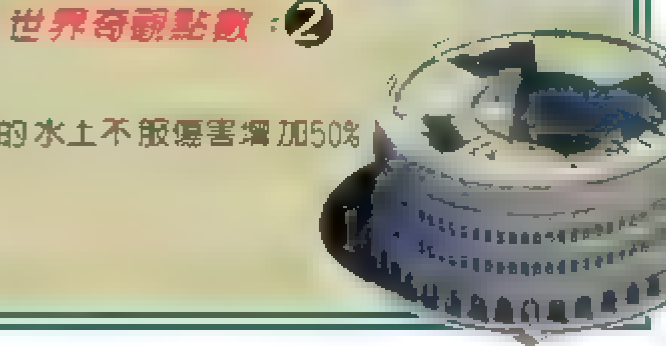
世界奇觀點數：2

效用
1、每三十秒自動增加一個步兵單位
（增加的兵種為你五秒內所控制的兵種）

建造限制
必須進入中古時代才能興建
（埃及在古典時代就能興建）

大競技場（Coliseum）

世界奇觀點數：2



效用
1、國家邊境範圍往外擴充3格
2、敵人部隊在我國境內所受到的水土不服傷害增加50%
3、堡壘和塔樓的城堡降低20%

建造限制
必須進入中古時代才能興建
（埃及在古典時代就能興建）

提卡爾神殿（Temple of Tikal）

效用 1、增加木材採集率50%
2、增加木材的商業上限100單位
3、增加寺廟的效果（包括國家邊界、生命點數和攻擊距離等等）50%

建造限制 必須進入火藥時代才能興建（埃及在中古時代就能興建）

世界奇觀點數 ❷

琉璃寶塔（Porcelain Tower）


效用 1、造船速度增加50%
2、增加領土內稀有資源與市場的收入200%，而且不用再派商人去開採

建造限制 必須進入火藥時代才能興建（埃及在中古時代就能興建）

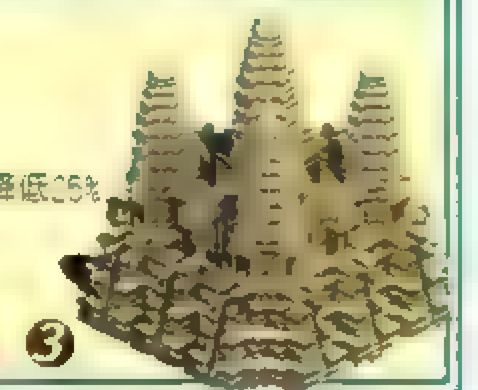


世界奇觀點數 ❷

吳哥窟（Angkor Wat）

效用 1、增加金屬開採率50%
2、提高金屬商業上限100單位
3、兵營、馬廄、以及碼頭的單位生產成本降低25%

建造限制 必須進入啓蒙時代才能興建（埃及在火藥時代就能興建）



世界奇觀點數 ❸

凡爾賽宮（Versailles）

效用 1、降低非知識科技的研究成本50%
2、補給車可以治療部隊（法國的補給車可以用兩倍的效率來治療部隊）
3、攻城武器、火炮以及補給單位的移動速度加快25%

建造限制 必須進入啓蒙時代才能興建（埃及在火藥時代就能興建）



世界奇觀點數 ❸

自由女神像（Statue of Liberty）


效用 1、所有地面部隊和空軍基地的升級免費
2、在敵人的領土內百分之百降低我方部隊在損耗方面的影響
3、降低轟炸機與防空建築的建造費用33%

建造限制 必須進入工業時代才能興建（埃及在啓蒙時代就能興建）



世界奇觀點數 ❹

克里姆林宮（Kremlin）


效用 1、增加食物、木材、與金屬的商業上限200單位
2、增加沒有補給車跟隨的敵方部隊在我方領土上的損耗100%
3、可以立即訓練出間諜
4、可以免費獲贈一名不會列入我方的人口上限裡的間諜，而且死後會自動再補充


建造限制 必須進入工業時代才能興建（埃及在啓蒙時代就能興建）



世界奇觀點數 ❹

泰姬瑪哈陵（Taj Mahal）

效用 1、增加你的建築物生命值100%
2、財富收入增加100%
3、提高財富商業上限300單位

建造限制 必須進入現代才能興建（埃及在工業時代就[redacted]

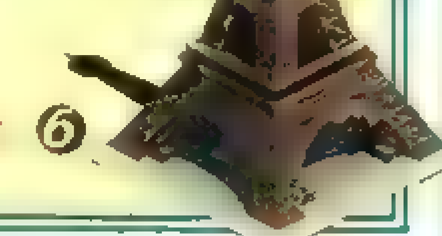


世界奇觀點數 ❻

艾菲爾鐵塔（Eiffel Tower）

效用 1、增加石油收入100%
2、增加石油的商業上限200單位
3、國家邊界往外擴充6格


建造限制 必須進入現代才能興建（埃及在工業時代就能興建）



世界奇觀點數 ❻

超級對撞器（Supercollider）

效用 1、在市場買物品的價格不會高於125，而賣價則不會低於50
2、科技可以立刻被研發出來

建造限制 必須進入資訊時代才能興建（埃及在現代就能興建）

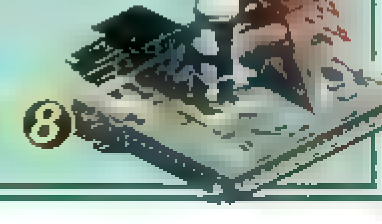


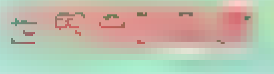
世界奇觀點數 ❽

太空計畫（Space Program）

效用 1、你可以看到地圖上所有所有部隊、建築物和領土
2、你製造飛機和飛彈的速度增加100%，成本也便宜50%
3、你可以擺脫核武的限制，盡情的使用核子武器

建造限制 必須進入資訊時代才能興建（埃及在現代就能興建）




世界奇觀點數 ❽

伍 策略

1 資源管理策略

縱使我們可以想辦法提高資源的產出效率，但每個國家的資源收入還是有其限制。舉個例子，假如一個國家的商業限制（Commerce Limit）只有200單位，就算你收集了250單位的食物，還是會有50單位的食物浪費掉。要解決資源限制的方法有兩個，一是在圖書館研究商業屬性，不斷提昇商業等級並藉此提高上限。二是密切注意資源的存量，一旦接近上限立刻將資源花費掉，無論進行研發或增兵，都比白白浪費掉好。除了隨時注意資源的存量外，各資源的平衡也十分重要，大部分的生產建設或研發都需要兩樣以上的資源，一旦某些資源的存量遠少於其他資源，很可能會嚴重拖累城市發展的速度。因此要好好分配市民的工作，協調他們均衡各項資源的開發。當然也可以藉由相關建築物的興建或科技的研發來加速某項資源的開採效率。



▲協調市民做好各種資源的開發

遊戲裡最重要的資源莫過於人口了。只要城市人口夠多，資源採集就一定不虞匱乏。因此一定要隨時注意畫面右上方的城市的人口上限，並在圖書館進行軍事技術等級的研發來提高人口上限，千萬不要等到電腦提醒你之後才進行升級，否則你資源採集的擴展速度會停滯好一陣子。

在本遊戲裡，領地的擴充比其他的即時戰略遊戲重要太多了。由於每座城市只能建造五塊農田（埃及除外）以及各一種特定的的建築物，因此一定要不斷的擴充興建城市才能快速的發展經濟，甚至建造更多的大學、商隊、寺廟、穀倉，精煉工廠等等。隨著城市越來越多，國家的領地也會越來越廣，所擁有的資源越來越豐富。且在塔樓進行研發後，所有經過你領地的敵人部隊都會受到損耗，只有供給車能持續的保護他們。因此越早擴張就能越早開採更多的資源，生產強力的部隊來進行攻擊，並及早進行損耗的研發。盡量讓資源採集點不要離市中心太遠，如此一來就能以最少的兵力防禦最大的領地，並集結大部分的部隊作為進攻武力。

2 經濟發展策略



▲打開選項將市民自動功能取消

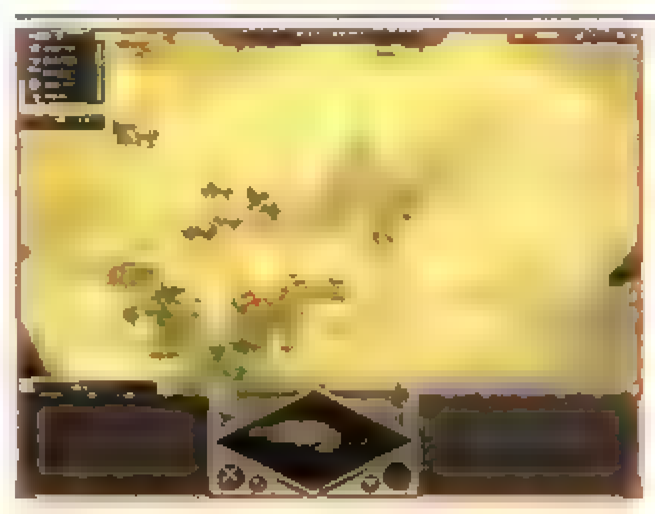
除了農田外，遊戲中規定一座城市只能興建一座資源採集建築。因此一定要把建築物設置在該城市範圍內資源最豐富的地方，鋸木廠靠近樹林，礦場靠近山區，才能提高資源採集的效率。而大學裡則一定要放滿學者來進行研究，後期才會有足夠的知識到圖書館研發一連串的科技。

遊戲中貼心的提供了閒置村民自動採集資源的功能，不過如此一來我們很容易失去對於各項資源配置的掌控。因此最好能將內定自動採集功能取消，並使用熱鍵[.]來尋找閒置的村民，派遣他們進行目前急迫性最高的工作。

善用建築物的集結點來調派部隊，甚至可以將城市的集結點設在建造中的資源採集建築上，如此一來剛生產的市民來到集結點，就會立刻協助該處建造建築，等建築建完還會自動開始收集資源，可以節省不少調度的時間。

在每個城市都要建造有助於採集資源的建築物並研發所有的科技來提昇資源採集效率，比如穀倉、木材廠、精煉工廠、煉金廠等等。若一路升級到最高級，所提昇的效率通常是原來的兩倍以上，成效相當驚人，也將會為你帶來豐富的資源收入。

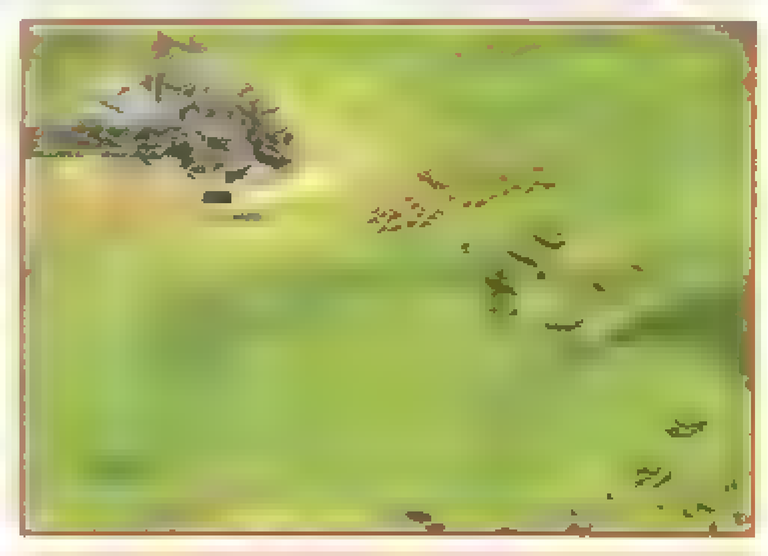
3 一般戰鬥策略



▲善用各兵種的特性來剋制敵人部隊

跟其他的即時戰略遊戲一樣，在《RON》裡絕對無法以單一的兵力來征服世界，必須要善用各兵種來特性來組織一個混合軍團為你打天下。每個兵種都有相剋制的部隊，一般而言，輕步兵剋制弓箭手，重步兵剋制騎兵，弓箭手克制重步兵，而騎兵剋制弓箭手和輕步兵。不過每個國家的特殊部隊則會有不同的屬性與戰術運用，細節可以參考攻略最後關於每個國家特殊兵種的介紹。

本遊戲建築物集結點的功能十分強大，除了可以設在其他建築物上之外，還可以將集結點直接設在已經編組好的部隊來，之後該建築物所生產的單位就會直接加入該隊伍中，在戰鬥時相當好用。



▲將軍的凜冽技能讓前後緣的防衛能力有很大的差別

在《RON》裡的傷害裡有前後側翼之分，從後方攻擊敵人所造成的傷害最大，側面其次，正面當然最小，尤其面對將軍能力的壕溝時效果更明顯，因此你大可善用隊形或伏擊來偷襲敵人，盡量不要硬碰硬，善用暫停[P]鍵發揮良好的控兵能力來是上策。

《RON》比一般的RTS多了領地與損耗的概念，假如你在樓塔裡研發忠貞（Allegiance）這項科技，敵人一但進入你的領地內沒有補給車保護的話，生命值就會慢慢減少，反之亦然。損耗的速度取決於我方與敵方的科技研發項目與屬性，因此敵人大舉攻來時一定要先破壞他們的補給車，而當我方進攻時也要特別小心保護補給車，以免被敵方的遠距武器摧毀。堡壘建築物也會受到損耗的傷害，千萬不要讓堡壘以外的建築物離市中心太遠，以免落入敵方的領地裡，記得在遊戲中領地就是一切。


▲盡全力擴張領地與敵人搶地盤


▲將樓塔建在交通要道阻止敵人入侵

無論建築或部隊，只要同一種單位的數量越多，生產時的花費就越貴。因此人海戰術在這個遊戲也行不通，好好利用斥候來偵測敵人弱點，然後一股作氣派遣支精英部隊攻下敵人一座座的城池。而堡壘與塔台也要設置在關鍵地點，不要到處都建，否則到後來維[illegible]搞垮的財政收入。也因為這個原因，喜歡龜縮的玩家在遊戲中絕對討不了便宜，你一定要主動出擊，不斷騷擾敵人的資源採集並消耗敵人的實力，否則電腦對手會不斷的提昇等級，一旦讓電腦掌握了主攻權，你將永遠沒有翻身的機會。

除了法蘭西可以用補給車來治療範圍內的部隊外，你必須按[G]鍵將士兵送入樓塔或堡壘才能接受治療。不過這仍是一個十分經濟實惠的方法。部隊的機動性一定要夠高，撤退一點也不丟臉，一發現敵人數量過於龐大，一定要立刻將部隊撤回樓塔、堡壘或市中心養傷，只要留得青山在，不怕沒柴燒

進入工業時代後，防空系統與空軍單位就變得十分重要。基地與部隊附近一定要佈署空軍基地與防空設施，盡量使用火砲部隊來拆城牆，機槍部隊來殺步兵，反坦克步兵來對付裝甲車輛。同化敵人的基地時要特別小心敵人的反撲，記得不斷派部隊前來增援，若守不住乾脆讀取進度重來，否則敵人可能會沿路殺回你的基地

除了斥候外，間諜與將軍等特殊部隊也都有很大的用處，適當的使用這兩種部隊甚至可以讓敵我優劣勢為之逆轉。在每場戰役中至少使用兩位將軍與四名間諜來參與戰役。另外空軍武力在工業時代後是我方發展的重點，大量的轟炸和空軍武力是摧毀敵人建築與部隊並贏得勝利最簡單的方法

4 征服世界地圖的策略

在征服世界模式中，你一開始會擁有一個首都領地以及一隻部隊，你必須從這個領地帶著部隊四處征討，在21個回合內征服全世界。你可以先找一些蠻族開刀，或者直接攻下敵對的種族，盡量將領土擴充到天佔有的區域去，若有多個領地可以選擇，先選擇佔領補給中心來增加部隊數量，或者擁有稀有資源或卡片的地方。在每一回合裡你都要征服至少一個領地，你可以從這些領地得到許多獎勵，包括貢物、稀有資源或者獎勵卡片等等。記得盡可能讓所有的部隊去攻擊或騷擾敵人。在到達工業時代之前盡可能佔領最多的國家，否則越到後期要攻克全世界會越困難。

在每個被敵國所佔領的領土城市下方，你會看到幾個格子，由左到右分別顯示領域力量、獎勵卡片、稀有資源、貢品、世界奇觀、補給中心等等，其中由數字表示的領域力量是該領地的相對強度，數值越高表示該處的敵人越難搞定，通常敵人首都的領域力量都是最高的，不過一旦你打下敵人首都，所有該國的其他領地立刻收歸名下，可以說是在21回合內結束遊戲的重要關鍵。

許多領土裡會有補給中心，佔領這些領土便可多獲得一支部隊，因此這些領土將是你的首要目標，假如有多餘部隊的話，你可以在進攻時請求另外一隻與敵國相鄰的部隊增援，這些援軍會隨後在戰場上出現。假如你的援軍比敵人多出兩支，而且打戰的地方不是敵人的首都，那你不需要經過戰鬥就可以直接取得“壓倒性的勝利”，而且這種勝利不算回合攻擊，這種方法將會是你在回合限制內統一世界的最大利器，但前提是你要有夠多的部隊才行。別忘了你也可以暫時與其他國家結盟來遠交近攻，只要花費少許的貢品，有時你就可以獲得一大票援軍的支援，或者維持一段長時間的和平，何樂而不為呢？

在征伐的過程中常常會獲得一些戰鬥卡片，盡量將卡片留起來對付難纏的領地，比如敵人的首都等等。有時你的重要領地被攻擊時可能也需要這些卡片來救急。


▲敵人領土的領域力量越高表示越難攻打


▲戰鬥卡片要用在刀口上



紅樓續夢・京華風雲 完全追求手冊

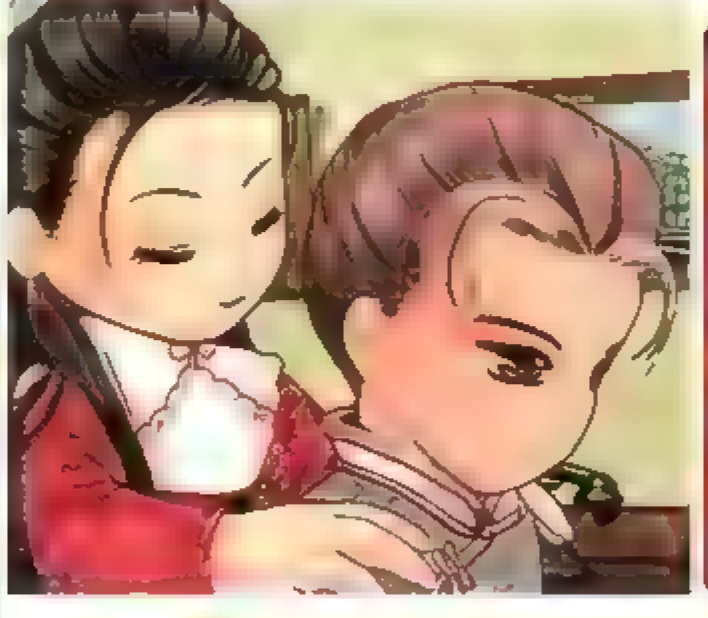


贏在起跑點 屬性先知道

一開始，由於主角隔天即將起程前往上海，母親會先問你幾個問題，根據玩家的回答，會影響主角一開始的人物屬性

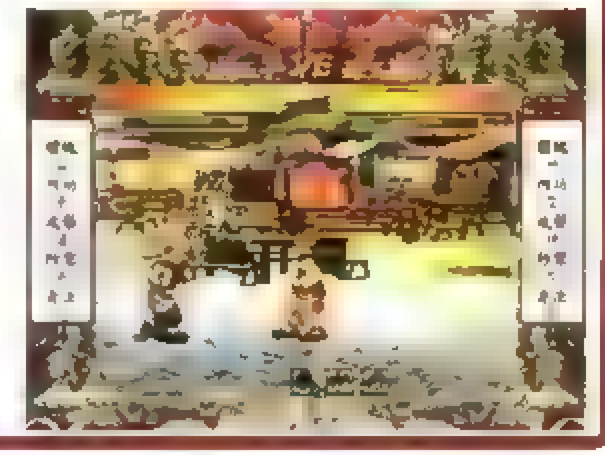
問題 平時無事之時，你喜歡閱讀何種書籍？

- 體魄 +20 西學 +20 魅力 +10 口才 +10 國學 -10 力量 -10 廚藝 -10 格鬥 -20
- 智慧 +20 國學 +20 魅力 +10 氣度 +10 力量 -10 西學 -10 廚藝 -10 格鬥 -20
- 力量 +20 格鬥 +20 體魄 +15 敏捷 +15 智慧 15 魅力 15 國學 15 西學 15
- 魅力 +20 口才 +20 商才 +20 運氣 +5 聲望 +5 敏捷 -15 氣度 -15 力量 -20
- 運氣 +20 魅力 +20 國學 +15 西學 +15 智慧 +10 文筆 +10 力量 -10 體魄 -10 商才 -10 敏捷 -15 格鬥 -15
- 廚藝 +25 敏捷 +15 力量 +10 體魄 +10 商才 +10 魅力 10 氣度 10 國學 10 西學 10



問題 到了上海你想學什麼？

- 智慧 +20 運氣 +10 魅力 -10 氣度 -20
- 氣度 +20 魅力 +10 力量 5 體魄 10 智慧 15
- 智慧 +10 敏捷 +10 運氣 -10 魅力 -10
- 智慧 +10 敏捷 +10 氣度 5 魅力 15



問題 如果遇到困難該怎麼辦？

- 力量 +10 體魄 +10 智慧 10
- 智慧 +10 敏捷 +10 體魄 -5 魅力 -5
- 智慧 +10 魅力 +10 力量 5 體魄 -5
- 體魄 +5 智慧 +5 氣度 -10

問題 長大你想成為什麼樣的人？

- 力量 +10 （基本力量 +10）
- 智慧 +10 （基本智慧 +5）
- 智慧 +10 運氣 +5 敏捷 +5 魅力 -5 氣度 -5
- 敏捷 +20 氣度 10

左擁右抱 完全追求之路

※無特殊標註為不需必要條件※

林玉宛

事件名稱 ▸▸ 初遇玉宛

觸發時間	遊戲一開始
觸發地點	學堂教室
觸發條件	

事件說明
玉衡初次遇見玉宛內心產生一種極為甜蜜的感覺，好似與她熟識許久許久～

事件名稱 ▸▸ 初到洋行

觸發時間	
觸發地點	洋行內部
觸發條件	第一次進入洋行

事件說明
初見和藹的林父，受林父雇用在洋行幫忙

事件名稱 ▸▸ 冰山美人

觸發時間	1904
觸發地點	洋行或上海市集
觸發條件	

事件說明
偶遇玉宛，卻沒有機會與她聊天

事件名稱 ▸▸ 近水樓台

觸發時間	1904～
觸發地點	洋行訓練
觸發條件	洋行訓練成功執行二次後

事件說明
和玉宛一同在洋行工作

事件名稱 ▸▸ 為父抓藥

觸發時間	1904　12:00～18:00
觸發地點	市集
觸發條件	玉衡魅力>125、喜好兩顆心

事件說明
玉宛上街幫林父抓藥，得知林父身子不佳



事件名稱 ▸▸ 龍軒養生

觸發時間	1904、16:00前
觸發地點	茶行
觸發條件	喜好一顆心

事件說明
臨龍軒希望林父能早日康復

事件名稱 ▸▸ 林父託孤

觸發時間	1905 下午
觸發地點	洋行內部
觸發條件	喜好四顆心、洋行訓練>10

事件說明
林父自知時日不多，望玉衡能照顧玉宛

事件名稱 ▸▸ 再續前緣

觸發時間	1905、16:00之前
觸發地點	花園
觸發條件	喜好五顆心

事件說明
玉宛將夢見紅樓夢之事告訴玉衡

事件名稱 ▸▸ 林父過世

觸發時間	1906 9
觸發地點	洋行，茶行
觸發條件	-

事件名稱 ▸▸ 夢迴前世

觸發時間	1907 8
觸發地點	訓練中斷
觸發條件	

事件說明
由於太思戀玉宛，只好與玉宛在夢中相見

事件名稱 ▸▸ 我見猶憐

觸發時間	1907/8-1908 16:00前
觸發地點	上海市集
觸發條件	國學>400、魅力>300 做完夢

事件說明
在市集遇見憔悴的玉宛，內心萬般不忍





事件名稱 ▸▸ 為愛做藥湯

觸發時間	1907 1908
觸發地點	茶行廚房
觸發條件	再見玉宛後　廚藝>200

事件說明
再次相遇後發現玉宛臉色不佳，所以向管仁討教如何做藥湯給玉宛補身，學會「四物養生湯」

事件名稱 ▸▸ 西廂記

觸發時間	1908-1909
觸發地點	金古館大廳
觸發條件	國學>500、魅力>400、六顆心

事件說明
兩人共吟西廂記，彷彿回到前世

事件名稱 ▸▸ 陳其美的撮合

觸發時間	1908 1909
觸發地點	軍營
觸發條件	國學>550、魅力>450、七顆心

事件說明
陳其美看出兩人情感，有意將玉宛許配給玉衡

事件名稱 ▸▸ 情愫蔓延

觸發時間	1911初
觸發地點	軍營玉宛房間
觸發條件	喜好>85、國學>850 魅力>850

事件說明
經過的許許多多的風風雨雨，兩人終於在一起了

事件名稱 ▸▸ 玉宛病危

觸發時間	1911初
觸發地點	軍營玉宛房間
觸發條件	喜好>85

事件說明
體弱多病的玉宛結果還是鬥不過病魔的摧殘病倒了

事件名稱 ▸▸ 雪蛤蓮花香

觸發時間	1911初
觸發地點	茶行大廳
觸發條件	廚藝>800

事件說明
蘇母得知玉宛生病特地交玉衡教學幫玉宛補身，學會「雪蛤蓮花香」





王鳳儀

事件名稱 清新業[illegible]

觸發時間	1904年9月以後
觸發地點	
觸發條件	茶行大廳

事件說明
若取[illegible]茶[illegible]經營之>150可逕[illegible]經營茶行

事件名稱 [illegible]

觸發時間	12:00～17:00
觸發地點	茶行大廳
觸發條件	二顆心

事件說明
赫然發現滿[illegible]的[illegible]有[illegible]

事件名稱 [illegible]

觸發時間	
觸發地點	茶行大廳
觸發條件	[illegible]

事件說明
[illegible]

事件名稱 [illegible]

觸發時間	[illegible]年
觸發地點	茶[illegible]大廳
觸發條件	[illegible]

事件說明
[illegible]

事件名稱 [illegible]

觸發時間	
觸發地點	中斷訓練
觸發條件	收購了錢莊行

事件說明
[illegible]，[illegible]結果



事件名稱 [illegible]

觸發時間	1907/08年
觸發地點	茶行大廳
觸發條件	錢≧100000、[illegible]

事件說明
[illegible]，[illegible]

事件名稱 形同陌路

觸發時間	
觸發地點	中斷訓練
觸發條件	[illegible]

事件說明
[illegible]

事件名稱 [illegible]

觸發時間	[illegible]08/06年
觸發地點	[illegible]
觸發條件	[illegible]150、[illegible]、錢≧100000、五顆心

事件說明
[illegible]

事件名稱 火場救援

觸發時間	
觸發地點	中斷訓練
觸發條件	已收購了學堂

事件說明
[illegible]

事件名稱 [illegible]

觸發時間	1909/04、17:00～19:00
觸發地點	鳳姐房間
觸發條件	收購二間、六顆心

事件說明
[illegible]之路，讓玉儀更加成熟穩重，[illegible]

事件名稱 劇院大亨

觸發時間	1909/04年
觸發地點	茶行大廳
觸發條件	商才>500、錢≧100000

事件說明

事件名稱 出浴圖

觸發時間	1910/05、17:00～19:00
觸發地點	鳳姐房間
觸發條件	八顆心、收購四間，一定要有劇院

事件說明
一種不該有的情愫竟在此刻[illegible]～[illegible]～





山本晴子

事件名稱 悄悄的[illegible]

觸發時間	1906年～1910年、11:00～17:00
觸發地點	精武門大廳
觸發條件	

事件說明
[illegible]

事件名稱 悄悄的[illegible]

觸發時間	1906年～1910年、[illegible]
觸發地點	[illegible]大廳
觸發條件	[illegible]

事件說明
[illegible]，但仍是[illegible]

事件名稱 [illegible]

觸發時間	1906年～1910年、11:00～17:00
觸發地點	精武門大廳
觸發條件	[illegible]

事件說明
[illegible]之下，[illegible]起來，回復以往的以前的信心和光彩。

事件名稱 櫻花之[illegible]

觸發時間	09:00～16:00
觸發地點	[illegible]
觸發條件	格鬥≧400、五顆心

事件說明
與晴子漫步在上海公園的花間小道中，沿途的花木紛紛落下花瓣，風兒一吹整個天空佈滿了花瓣朵，但是

事件名稱 鈴木的入侵東北

觸發時間	1909/9.9
觸發地點	[illegible]
觸發條件	[illegible]

事件說明
鈴木五十九率軍入侵東北，下一個[illegible]會是

事件名稱 鈴木的入侵上海

觸發時間	1910年後、10:00～16:00
觸發地點	精武門大廳
觸發條件	六顆心、格鬥≧[illegible]00

事件說明
精武門[illegible]如何[illegible]會。

紅樓續夢

曾寶芸

事件名稱 ▸▸ 手錶事件

觸發時間	1905.9以前
觸發地點	教室走廊
觸發條件	[illegible]顆心、西學>[illegible]00、口才>[illegible]

事件說明

[illegible]學弄壞寶芸父親的手錶，因此而難過

事件名稱 ▸▸ 教會之約

觸發時間	1906
觸發地點	教會
觸發條件	叔叔會[illegible] 兩顆心

事件說明

寶芸約玉衡一起去教會，聽聽神父闡述人生

事件名稱 ▸▸ 寶芸的誤解

觸發時間	1906.[illegible]~1909、8:00~12:00
觸發地點	教室內
觸發條件	[illegible]

事件說明

無意聽見寶芸在教室的[illegible]，了解她內心的矛盾[illegible]平常的她表現着落落大方，但一見心愛的人卻無法壓抑內心的嫉妒……

事件名稱 ▸▸ 舞會之約

觸發時間	[illegible]8~19[illegible]
觸發地點	[illegible]
觸發條件	[illegible]、[illegible]>650、[illegible]>[illegible]00、[illegible]>[illegible]

事件說明

寶芸[illegible]約玉衡參加國際舞會，並將他介紹給父親

事件名稱 ▸▸ 國際舞會

觸發時間	18:00~19:00
觸發地點	寶芸家
觸發條件	觸發寶芸邀約舞會、需要黑色西裝、西式皮鞋、手錶、紳士帽

事件說明

寶芸在舞會將玉衡介紹給父親和其他大官們，在享受歡樂的舞會之後，兩人一塊[illegible]外[illegible]，便在[illegible]美人[illegible]

事件名稱 ▸▸ 加入革命

觸發時間	
觸發地點	[illegible]家
觸發條件	

事件說明

玉[illegible]寶芸加入革命黨，[illegible]寶芸不滿，寶芸[illegible]一切[illegible]是玉宛的[illegible]，所以[illegible]

事件名稱 ▸▸ [illegible]

觸發時間	
觸發地點	[illegible]大廳
觸發條件	

事件說明

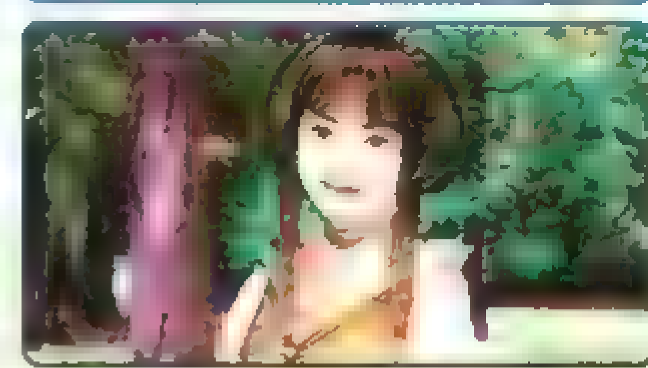
[illegible]玉宛入獄，[illegible]

事件名稱 ▸▸ 玉宛入獄

觸發時間	[illegible]
觸發地點	[illegible]
觸發條件	

事件說明

[illegible]告[illegible]玉宛[illegible]獄，令玉衡焦急不已



事件名稱 ▸▸ 設法相救

觸發時間	玉宛被[illegible]後
觸發地點	寶芸家
觸發條件	西學>700、口才>600、魅力>600、聲望>650

事件說明

[illegible]寶芸相救玉宛

事件名稱 ▸▸ 救出玉宛

觸發時間	[illegible]後
觸發地點	[illegible]
觸發條件	

事件說明

[illegible]，玉宛[illegible]

事件名稱 ▸▸ [illegible]之命

觸發時間	
觸發地點	[illegible]家
觸發條件	[illegible]

事件說明

[illegible]父[illegible]玉衡[illegible]寶芸之愛意，希望玉衡[illegible]

事件名稱 ▸▸ [illegible]

觸發時間	[illegible]後、1[illegible]:00
觸發地點	[illegible]
觸發條件	

事件說明

[illegible]，決定[illegible]寶芸[illegible]，前去[illegible]

事件名稱 ▸▸ [illegible]嫁妝

觸發時間	
觸發地點	[illegible]家
觸發條件	[illegible]

事件說明

[illegible]寶芸[illegible]給玉衡，並將[illegible]

事件名稱 ▸▸ 黑龍會攻略A

觸發時間	1910年後、10:00~16:00
觸發地點	[illegible]武門
觸發條件	

事件說明

日本大使館同意交出鈴木等人，但是要求必須以精武門與黑龍會兩方面做了斷，其餘人不得插手。

事件名稱 ▸▸ 黑龍會攻略B

觸發時間	時門[illegible]成[illegible]發
觸發地點	玉衡書房
觸發條件	–

事件說明

黑龍會與陳真[illegible]學[illegible]會，[illegible]玉衡[illegible]戰武[illegible]門

事件名稱 ▸▸ 黑龍會攻略C

觸發時間	1910年後、10:00~16:00
觸發地點	精武門大廳
觸發條件	–

事件說明

[illegible]，[illegible]發現[illegible]

事件名稱 ▸▸ [illegible]

觸發時間	[illegible]成[illegible]發
觸發地點	[illegible]武門大[illegible]
觸發條件	[illegible]>300

事件說明

陳真[illegible]

事件名稱 ▸▸ 黑龍會攻略D

觸發時間	1910年後、10:00~16:00
觸發地點	武[illegible]館
觸發條件	

事件說明

1.選擇[illegible]襲擊　2.選擇[illegible]秘密



事件名稱 ▸▸ [illegible]

觸發時間	[illegible]~[illegible]、19:00~21:00
觸發地點	日本大使館
觸發條件	友好度≥80

朱亦雯

事件名稱▸▸初見亦雯

觸發時間 1904年2月、14 00～17 00

觸發地點 [illegible]

觸發條件 無

事件說明

朱亦雯：任你們愛說像誰就像誰，我呀！我可誰都不是！我就是我自己！！

蘇玉衡：是啊！是啊！葬花的～撕扇的～善解人意的全趕不上你！你是最最特別的！！

朱　棠：最最特別的『亦雯不值』

事件名稱▸▸借貸事件

觸發時間 1904 05、14 00～19 00

觸發地點 市集

觸發條件 已觸發亦雯相會事件、智慧>100

事件說明

路見不平的亦雯在市集中，見老闆不知為何事爭得面紅耳赤，前往調解。

事件名稱▸▸補與之緣

觸發時間 1904 09 午 -12

觸發地點 茶行大廳

觸發條件 一顆心

事件說明

蘇玉衡：我家茶園所培植出來的茶葉兒，可是會說話的，瞧～那香氣兒在杯中慢慢慢地舒展開來

朱亦雯：嗯！像些小綠怪調皮的玩耍，不一會功夫又四處亂竄。

事件名稱▸▸小黃蜂

觸發時間

觸發地點 訓練中斷

觸發條件 遊戲時間2年以內、並已觸發家中切茶、一顆心

事件說明

聰明的亦雯利用小把戲在課堂上抓出偷拿老師手錶的人

事件名稱▸▸黃金珠茶

觸發時間 1905 05 午 08

觸發地點 茶行大廳

觸發條件 家中切茶後、兩顆心

事件說明

玉衡小心翼翼的將茶葉包打開，淡淡的茶香飄散滿室，亦雯開心的將手伸出，于意要玉衡倒些珠茶在她掌心，讓她仔細的瞧一瞧。

朱亦雯：一顆顆團團緊結黃金色的茶芽，活像一顆顆細小的金珠，茶香微微如蘭花香。



事件名稱▸▸聚餐（一）

觸發時間 1905 09、17 00～20 00

觸發地點 上海餐廳

觸發條件 一顆心、智慧>150

事件說明

玉衡在上海餐廳巧遇亦雯、朱棠和其他同學在那吟詩作對。

事件名稱▸▸雙面寶芸

觸發時間 1906 01、14 00～17 00

觸發地點 市集

觸發條件 需觸發珠茶事件、三顆心

事件說明

蘇玉衡：怎麼了啊～怎麼臉色怎麼這麼難看啊！

朱亦雯：哼～還不是剛剛那一副[illegible]事的大好人，在我看來只不過是裝模作樣，假惺惺作態的假好人惹我氣。

事件名稱▸▸茶餅事件

觸發時間 1906 07 午 10

觸發地點 茶行大廳

觸發條件 需觸發了寫寶芸事件、一顆心

事件說明

朱亦雯：茶餅？茶～餅[illegible]？真鮮！

朱亦雯：瞧？仔細一瞧茶餅的形狀，好像是塊黃月蛋

蘇玉衡：哪兒像了啊！

朱亦雯：瞧！這兒有飛雲，人，正抬頭望明月，餅中有[illegible]～是誰和誰想去賞月呢？

事件名稱▸▸聚餐（二）

觸發時間 1906 08、17 00～20 00

觸發地點 上海餐廳

觸發條件 兩顆心、智慧>250

事件說明

再見朱氏兄妹在上海餐廳聚餐

事件名稱▸▸父兄陳情

觸發時間 1906 11 早 12

觸發地點 茶行大廳

觸發條件 一顆心

事件說明

朱棠不小心撞傷人而被抓入獄，此時朱父不在家，焦急的亦雯只好請求玉衡幫忙。

事件名稱▸▸玉衡學堂

觸發時間 1907年3月之前

觸發地點

觸發條件 已觸發[illegible]事件、智慧>200、國學、西學>300、錢>50000

事件說明

自然受李司令賞識之[illegible]籌學堂之事前來

事件名稱▸▸興學之路

觸發地點 布莊內

觸發條件 得知可創校後

事件說明

從亦雯那可得知如何找尋三位老師

事件名稱▸▸紅樓之問

觸發時間 1907年5月17 00前

觸發地點 學堂花園

觸發條件 已觸發創校事件

事件說明

朱老師將會問些有關紅樓夢的問題

事件名稱▸▸七言律詩

觸發時間 1907年5月17 00前

觸發地點 圖書館

觸發條件 已觸發創校事件

事件說明

涂德研藏言問題，若是解不出來涂可以找亦雯幫忙

事件名稱▸▸求教亦雯

觸發地點 布莊內

觸發條件 已觸發涂德研事件

事件說明

亦雯幫玉衡解題

事件名稱▸▸西學大師

觸發時間 1907年7月之前

觸發地點 茶行大廳

觸發條件 完成前兩件老師事件

事件說明

若已完成找到前兩個老師，亦雯會帶[illegible]到家中

事件名稱▸▸興學成功

觸發時間 1907年7月之前

觸發地點 [illegible]

觸發條件 完成找尋三位老師

事件說明

成功找到三位老師

事件名稱▸▸傷風事件

觸發時間 1907年10月～12月

觸發地點 布莊內、海邊

觸發條件 已觸發取得學堂事件、五顆心

事件說明

突然看見亦雯的手微微的顫抖，便伸手摸她的手。

蘇玉衡：你的手怎麼冷，頭上熱不熱啊？

朱亦雯：唉～！

事件名稱▸▸亦雯換裝（一）

觸發時間 1908年6月之前

觸發地點 茶行大廳

觸發條件 需觸發海邊事件

事件說明

找過亦雯兩次，亦雯會變裝出現在家中

紅樓續夢

事件名稱 ▸▸ 亦雯失蹤

觸發時間	1908 年 5 月之前
觸發地點	布莊內
觸發條件	若是沒觸發需觸發毒還事件、五顆心

事件說明

如沒遇到亦雯生病事件，自己必須到布莊找亦雯一次，才能繼續下面的事件

事件名稱 ▸▸ 亦雯換裝（二）

觸發時間	1908 年 6 月之前
觸發地點	布莊內
觸發條件	智慧 ≥ 300 、西學 ≥ 200

事件說明

亦雯換裝出現了，帶來告哥哥送他的電話給玉衡看，西學好的玉衡會發揮自己的聰明才智做出一項和電話功能雷同的東西。

事件名稱 ▸▸ 望遠鏡

觸發時間	1908 年 7 月之前
觸發地點	布莊內
觸發條件	智慧 ≥ 350 、西學 ≥ 250

事件說明

亦雯二度在帶來告哥哥送他的東西 -- 望遠鏡，西學夠高的玉衡此時會利用手邊的材料，做出一項比望遠鏡更好玩的東西。

事件名稱 ▸▸ 茶粥事件

觸發時間	1908 年 9 月之後
觸發地點	茶行大廳
觸發條件	需觸發亦雯換裝事件、六顆心

事件說明

朱亦雯：但這粥有什麼好吃，看起青青綠綠，鐵定沒啥味道。
蘇玉衡：你可別小看它，它可是用剛摘的茶葉兒，洗淨後在搗成粉末，然後在同小米一放進鍋內，讓茶汁慢慢煮入粥，最後再悶個四、五時辰。

事件名稱 ▸▸ 初見小舞

觸發時間	1909 年 3 月之前
觸發地點	校長室
觸發條件	需觸發為兄陳情事件

事件說明

亦雯將長得很像失蹤的小舞引薦玉衡

事件名稱 ▸▸ 小舞之謎

觸發時間	1909 年 9 月之前
觸發地點	教務處
觸發條件	要見過小舞

事件說明

蘇玉衡：雯～你確定小舞跟小蝶沒有任何關係。
朱亦雯：嗯～這事我早就查清楚了～以前根本沒聽小蝶說過她有妹妹啊！況且她們倆根本不同姓呢！

事件名稱 ▸▸ 小舞纏身（一）

觸發時間	1909 年 9 月之前
觸發地點	校長室
觸發條件	懷疑小舞事件後

事件名稱 ▸▸ 小舞纏身（二）

觸發時間	1909 年 9 月之前
觸發地點	校長室
觸發條件	小舞纏身事件後

事件名稱 ▸▸ 亦雯吃醋

觸發時間	1909 04 春
觸發地點	黃甫公園
觸發條件	需觸發茶粥事件、七顆心，若同時也在追玉andas會觸發

事件說明

若是同時追三女且觸發了相記，導致亦雯吃醋



陸惜仁

事件名稱 ▸▸ 惜仁芳心

觸發時間	1904 1 以後
觸發地點	惜仁房間
觸發條件	四顆心

事件說明

邀請惜仁，一同去聽音樂會或吃飯，每次可增加友好度 3 。

事件名稱 ▸▸ 兒時之憶

觸發時間	1905 2 以後
觸發地點	-
觸發條件	品茶中斷、四顆心

事件說明

玉衡會夢見小時候欺負惜仁的情景，還看見當時婦聽他們的玩笑樂壞的模樣，玉衡對於這種突然的夢會忍不住惜仁小時的模樣

事件名稱 ▸▸ 紫鶯事件

觸發時間	1905 3 ~ 1905 8
觸發地點	惜仁房間
觸發條件	吃醋事件後、四顆心

事件說明

在白天的時候來到惜仁房間，就能帶著惜仁外出買衣服，惜仁看上一件紫鶯卻沒能力購買，反而被店員奚落一番。事件結束後帶著 7000 元將它買回，來到惜仁房間就能再繼續下一段劇情。

事件名稱 ▸▸ 亦雯之警

觸發時間	1909 年 9 月之前
觸發地點	教務處
觸發條件	發生過小舞纏身事件二

事件說明

朱亦雯：我聽說最近你跟小舞走得很近！
蘇玉衡：是她常來找我。
朱亦雯：我可警告你不准和她走得太近。
蘇玉衡：我知道！

事件名稱 ▸▸ 小舞身份

觸發時間	1909 年 10 月之後
觸發地點	校長室
觸發條件	發生過亦雯警告事件

事件說明

伊小舞：我恨你！我恨死你們全部！我好妒看到你們幸福的樣子，我就要破壞你們。
朱亦雯：小舞～你為什麼呢？
伊小舞：要不是你們，姊姊不會死的，有錢就可以殺人不用償命！

事件名稱 ▸▸ 纏綿

觸發時間	1910 年下午
觸發地點	教務處
觸發條件	九顆心、智慧 >600 、口才 >600

事件名稱 ▸▸ 紫鶯定情

觸發時間	1905 9 ~ 1906 9
觸發地點	-
觸發條件	七顆心

事件名稱 ▸▸ 惜仁的愛情

觸發時間	1906 1 ~ 1907 、19 00 22 00
觸發地點	惜仁房間
觸發條件	觸發紫鶯事件之後、體魄 > 450 、氣度 >400 、聲望 >250

事件說明

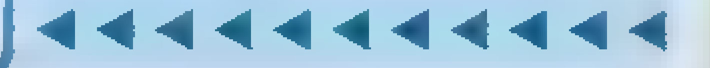
惜仁問道：什麼是愛情？
玉衡回答：
1. 妳為什麼要問這個呢？
2. 時候不早了，我想我該早點回去睡了。
3. 我也不是很清楚。

事件名稱 ▸▸ 綁架事件

觸發時間	1908 3
觸發地點	茶行大廳、市集小巷
觸發條件	惜仁在事件 顆心

事件說明

鳳姑神色慌亂的跑進大廳，告知惜仁在市集被綁的消息，玩家必須趕緊前往市集小巷營救，主角體魄必須 ≥ 700 才能打贏對手，否則只能看著心愛的惜仁...



馮芸

事件名稱 初遇事件

觸發時間	14:00～220:0
觸發地點	上海商館

事件名稱 [illegible]芸邀約

觸發時間	13:00～17:00
觸發地點	西式學堂
觸發條件	初見馮芸後

事件說明

馮芸約玉衡去上海餐廳聚餐

事件名稱 [illegible]

觸發時間	18:00
觸發地點	上海會館
觸發條件	邀約事件後一個月

事件說明

在此聚餐中馮芸表露對[illegible]愛意

事件名稱 邀約浩然

觸發時間	13:00～18:00
觸發地點	精武門
觸發條件	餐廳聚餐後

事件說明

馮芸想鍛鍊廚藝請浩然，[illegible]開口，希望玉衡能幫忙

事件名稱 [illegible]

觸發時間	13:00～16:00
觸發地點	上海餐廳
觸發條件	邀約浩然後

事件說明

馮芸想一下廚作菜，但[illegible]手藝不佳而生氣，玉衡在此時給馮芸精神上支持願意陪她一[illegible]

事件名稱 [illegible]

觸發地點	[illegible]中
觸發條件	[illegible]陪馮芸作菜多次

事件說明

玉衡得知[illegible]比賽[illegible]，[illegible]馮芸參賽

事件名稱 上海餐廳經營權事件

觸發時間	14:00～18:00
觸發地點	上海餐廳
觸發條件	陪馮芸作菜多次、馮芸下廚後 廚藝≧500、五顆心

事件說明

上海餐廳[illegible]，想結束營業，馮芸建議玉衡接手上海餐廳。



事件名稱 假扮的月老

觸發時間	13:00～18:00
觸發地點	精武門

事件說明

撮合馮芸和浩然

事件名稱 [illegible]

觸發時間	時間達成觸發
觸發地點	訓練中
觸發條件	作月老後、1911-01-05、強制

事件說明

若是比賽失敗，馮芸會失蹤

事件名稱 挑釁事件

觸發時間	12:00～18:00
觸發地點	秀秀丫市集
觸發條件	料理比賽後

事件說明

玉衡[illegible]馮芸[illegible]

鄭芳

事件名稱 兒時回憶

觸發時間	1905年2月
觸發地點	-
觸發條件	訓練中

事件說明

[illegible]芳姐[illegible]時光，若同時追惜仁會造成惜仁吃醋

事件名稱 再遇鄭芳

觸發時間	1905年7～9月
觸發地點	[illegible]
觸發條件	兒時記憶後

事件說明

在紹興車站看見一位洋婆子，可當時卻不知那是鄭姐

事件名稱 鄭芳來信

觸發時間	1907年4月
觸發條件	[illegible]中

事件名稱 英雄救美

觸發地點	鄭芳家
觸發條件	[illegible]後

事件說明

鄭芳約玉衡[illegible]革命黨，若是智力不滿400玉衡和鄭芳會遭逮捕，然後遊戲結束。反之鄭芳會因有人告密而入獄，玉衡靈[illegible]生存，鄭芳被關在第二監牢房，救了鄭芳後二話不說上海趕路，安置在家中客房

事件名稱 小芸探望

觸發時間	時間達成觸發
觸發地點	醫院病院
觸發條件	挑釁事件結束、友好度≧95

事件說明

馮芸這時才體會到心裡最愛的人，是一直在旁默默守候的玉衡。

事件名稱 若隱若現

觸發時間	14:00～16:00
觸發地點	上海餐廳
觸發條件	七顆心、陪馮芸作菜多次

事件說明

兩人如往常般一同在廚房練習作菜，廚房的水突然不夠用，馮芸執意要自己去提水，結果……

事件名稱 憂傷的鄭芳

觸發地點	[illegible]
觸發條件	五顆心、文采>600、氣度>500 體魄>500、聲望>350

事件說明

鄭芳：玉衡兒那麼消極啊～！

蘇玉衡：芳姐並非我消極，只是覺得我想保護妳時，卻發現我是多麼的渺小，害得妳如今來到上海還需躲躲藏藏，我真是沒用！這同時也告訴我，要在這時代保護我想保護的人，就必須增強自己的實力，絕對不可再像之前只顧玩耍了！

鄭芳：……。

事件名稱 鄭芳病倒

觸發時間	1909年9月以後
觸發地點	客房
觸發條件	七顆心

事件說明

玉衡來到客房發現芳姐昏倒了，趕緊帶她去看醫生

事件名稱 為愛煎藥

觸發地點	客房
觸發條件	發現鄭芳生病後

事件說明

帶著獨活、黃耆、澤瀉等藥材熬湯給芳姐喝，在玉衡細心的照料下，鄭芳漸漸的康復了。

事件名稱 革命熱火

觸發地點	客房
觸發條件	智慧>600、氣度>700、文采650、聲望>350

事件說明

兩人以不再受任何矜持的羈絆，革命兒女的愛靈熱情在這一夜

章梓宜

事件名稱▸▸ 初見若蘭

觸發時間 1905年1～6月午

觸發地點 美國大使館

事件說明

若是格鬥最好不要離婆，否則會惹來殺身之禍

事件名稱▸▸ [illegible]

觸發時間 1905年午

觸發地點 [illegible]

觸發條件 初見若蘭後

事件說明

無意間來到劇院，赫然發現紫若蘭竟是有名氣的歌星

事件名稱▸▸ 若蘭之[illegible]

觸發時間 1905年、16:00～18:00

觸發地點 海邊

觸發條件 再見若蘭、魅力≧200

事件說明

蘇玉衡：請不要隨便叫我小鬼頭，妳的年紀又沒多我大多少～

紫若蘭：就算這樣，也夠做妳姐姐了～

蘇玉衡：喔！那我以後就叫妳紫姐姐了～

事件名稱▸▸ 若蘭相件

觸發時間 1905～1906年午

觸發地點 美國大使館

觸發條件 若蘭哼歌後

事件說明

陪紫姊姊可得手絹，西裝，手錶，[illegible]

事件名稱▸▸ 失落的若蘭

觸發時間 1912～1914年午

觸發地點 美國大使館

觸發條件 玉衡已取得劇院

事件說明

紫姊姊想退出歌劇界

事件名稱▸▸ 海邊之歌

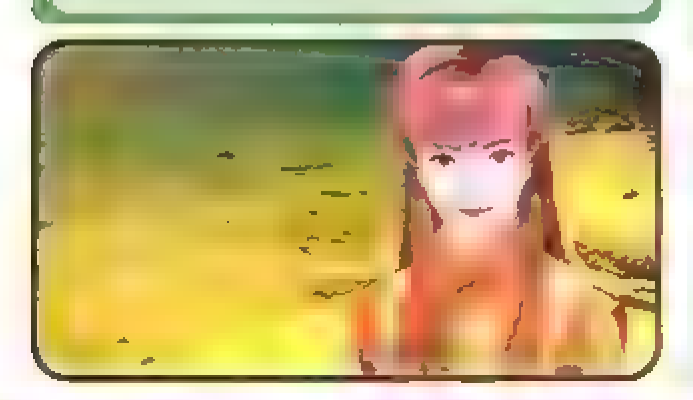
觸發時間 1905年7～12月午、16:00-17:00

觸發地點 海邊

觸發條件 執行歌劇訓練模式超過三次

事件說明

正當玉衡享受著這美好的晚霞餘暉的時候，一陣美妙宛如天籟之音的歌聲從我身旁傳了過來...



事件名稱▸▸ 晴天霹靂

觸發時間 自動發生

觸發地點 [illegible]

觸發條件 發生過哥哥之死、選擇爭

事件說明

由電短口傳來噩耗，梓宜的父母在參加[illegible]，在中途被人[illegible]，遭害身亡...

事件名稱▸▸ [illegible]

觸發時間 1906～1909年午

觸發地點 麗聲劇院

觸發條件 父母雙死後

事件說明

梓宜為了實現[illegible]夢想，決定參加[illegible]

事件名稱▸▸ 若蘭之助

觸發時間 [illegible]

觸發地點 美國大使館

觸發條件 若蘭哼歌和和劇院甄試後

事件說明

為了梓宜歌唱之事，請求紫姊姊幫忙

事件名稱▸▸ [illegible]初試

觸發時間 [illegible]

觸發地點 [illegible]

觸發條件 [illegible]

事件說明

蘇玉衡：[illegible]上次參[illegible]，結果[illegible]？

章梓宜：昨天我接到了通知，說已經被錄取了。

蘇玉衡：真的嗎？那實在是太好了！

事件名稱▸▸ [illegible]

觸發時間 1906年後、20:00～21:00

觸發地點 [illegible]

觸發條件 [illegible]

事件說明

擔心梓宜的安危，所以要在劇院門前護送她回家

事件名稱▸▸ [illegible]

觸發時間 1906年13:00～19:00

觸發地點 [illegible]

觸發條件 六顆心

事件說明

麗聲劇院營運出了點問題，劇院的最大投資人[illegible]，[illegible]

事件名稱▸▸ [illegible]之助

觸發地點 [illegible]

觸發條件 想收購劇院，[illegible]

事件說明

若茶行聲望300以上，電姐會幫忙，若沒有的話只好要賴。

事件名稱▸▸ 劇院[illegible]

觸發地點 麗聲劇院

觸發條件 [illegible]

事件名稱▸▸ 梓宜成名

觸發時間 1906年後、13:00～18:00

觸發地點 麗聲劇院

觸發條件 購入麗聲劇院且劇院名聲大於500、六顆心

事件說明

總算黃天不負苦心人，梓宜所下的苦心逐漸得到上海戲迷們的支持，在不知不覺之中，梓宜已[illegible]，變為上海最受歡迎的女歌旦。

事件名稱▸▸ 歌迷之爭

觸發時間 1910年後

觸發條件 購入麗聲劇院、劇院名聲大於700、八顆心

事件說明

章梓宜日漸走紅，已經成為上海著名的歌旦。並與紫若蘭之間，成為歌迷們爭論的焦點。誰才是上海第一，甚至是中國第一，歌迷間爭論不休。今年，紫若蘭將回來到上海麗聲歌劇院演唱，由於演出場次與章梓宜相衝突，章梓宜自願延後演出場次，將場次讓予紫若蘭，引發章梓宜歌迷的不滿，發起抵制行動。

事件名稱▸▸ 梓宜的香閨

觸發時間 1910年後

觸發地點 麗聲劇院內部

觸發條件 歌迷之爭

事件說明

[illegible]

事件名稱▸▸ 紫若蘭遇難

觸發時間 1910年後、15:00～18:00

觸發地點 美國大使館

觸發條件 梓宜的香閨後

事件說明

紫姊姊被人綁走了

事件名稱▸▸ 當代女星

觸發地點 玉衡書房

觸發條件 交際費事件發生

事件說明

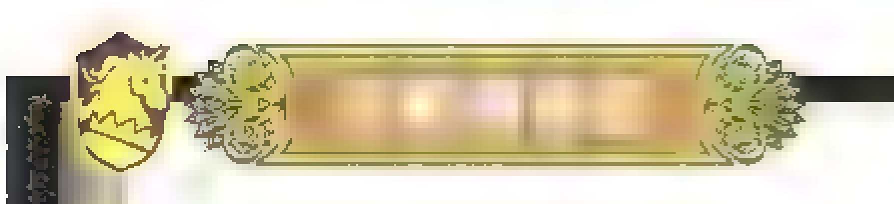
[illegible]

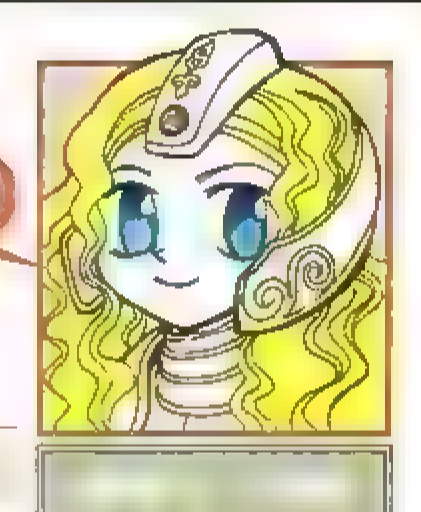
事件名稱▸▸ 燕好

觸發時間 21:00～22:00

觸發地點 海邊

觸發條件 八顆心、劇院名聲≧800





龍戰士4 完全攻略


仰望前方的RYU


RYU與同伴們併肩作戰


貨車旁出現一隻砂龍。


弗烏爾變身為精龍。

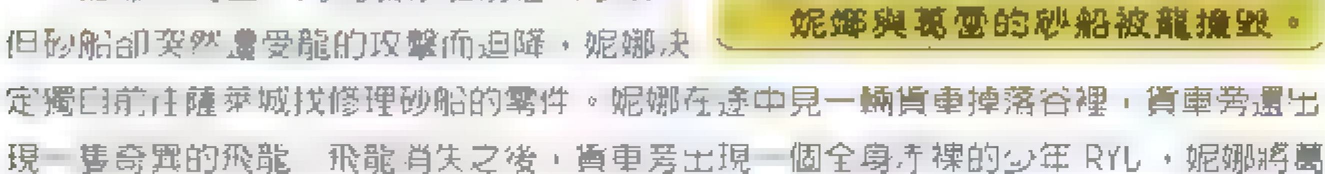

在釣場中可釣到各種不同用途的魚。

過關要訣

1. 在世界地圖行走時若出現"?"符號，則表示可進入該區域撿拾物品；按C鍵可進入該區域，利用妮娜的飛行來尋找物品位置。
2. 民房裡的櫃子可按C鍵來調查，有時可發現物品。
3. 行走時每個人都有不同的功能，有時一些攻擊性的技能若使用在村民身上，多少可獲得一些金錢，不過這樣會影響RYU「龍變身」的能力。
4. 與怪物對打前，先按Z鍵調查怪物的技能，若顯示藍字則可先選擇防禦以習得該技能。
5. 使用技能時必須注意屬性與施展順序，例如：火+風會形成具備兩種屬性的加成大魔法，其他像風+水、土+火…都會出現加成的魔法。
6. 釣魚的要領是熟記四種釣餌的節拍，只要照著節拍拉動釣竿很快就有魚上勾，接下來只要注意不要讓藍色量表超出框外即可。
7. 寶物的交換由玩家自行決定，每交換一次即可升一級，交換至第10次時即可成為「寶物中的寶物」。

攻略流程

第一章 引子



第1話

妮娜與葛雷一同駕駛砂船前往大沙漠，但砂船卻突然遭受龍的攻擊而迫降，妮娜決定獨自前往薩萊城找修理砂船的零件。妮娜在途中見一輛貨車掉落谷裡，貨車旁還出現一隻奇異的飛龍，飛龍消失之後，貨車旁出現一個全身赤裸的少年RYU，妮娜將葛雷交給她的王家之劍借給他使用。

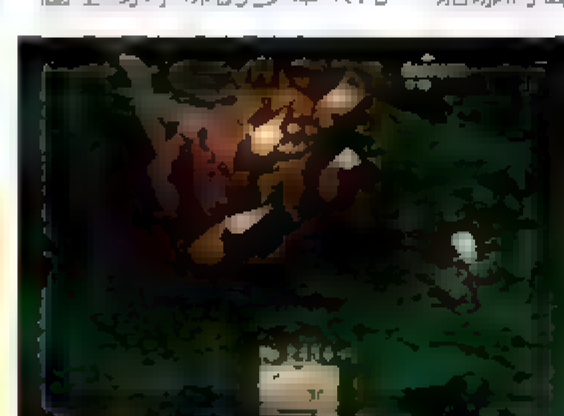
初始皇帝弗烏爾甦醒之日，不過才走到□下就被尤姆將軍打落懸崖。

頭目戰 卡姆

卡姆為人形怪物，弗烏爾可先變身為精龍後再以水系魔法或龍的息來攻擊即可。



妮娜與葛雷的砂船被龍撞毀。



第2話

在岩壁和薩萊城之間會出現一個問號，進入後會發現一個告示板，閱讀完走出世界地圖後則出現本遊戲中的第一個釣場。

○ 釣場 ▶ 河川中的釣魚場1

魚種：古米魚、香魚、大馬哈魚、彩虹魚


老伯滿足後就可過關。

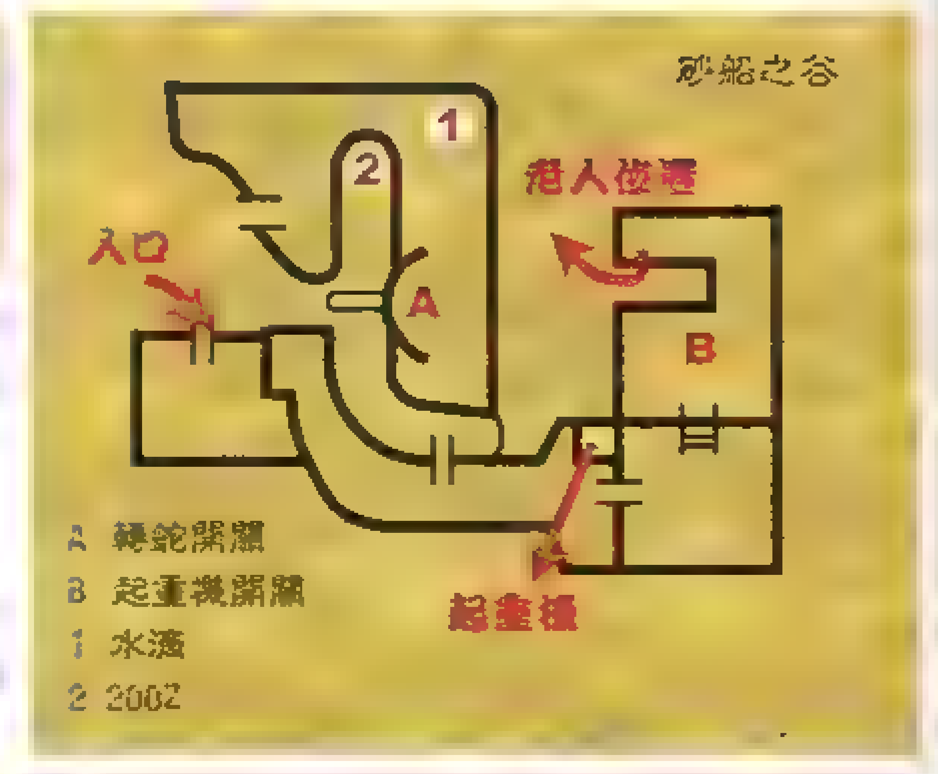
妮娜和RYU到了薩萊城後，妮娜必須採購修理砂船的零件。買足必需品後進入酒吧，在吧台前會遇到一個老伯，若要他提供關於砂船零件的消息，必須請他吃飽喝足才行。

○小遊戲▶酒吧請客

請他吃飯可讓他「吃飽」與「滿足」；請他喝酒可讓他「爛醉」與「滿足」，必須讓他在「吃飽」與「爛醉」之前讓他滿足才行。

老伯告知他們在宿屋旁的情報商可以詢問到關於砂船零件的消息，離開酒吧前必須先找到酒吧內一名青蛙模樣的男子，向他購買一個「符合價值的寶物」。情報商要主角自行出價，玩家如果第一次就喊出正確的底價 123，且可獲得一瓶特攻藥。

走出薩菜城後向右走，詢問位於綠洲旁的商人後可得知暗語，回薩菜城酒吧與吧台的男子交談，即可進入酒吧內部的黑市，店主要他們前往附近的「砂船之谷」應該可找到一些合適的零件。走到砂船之谷盡頭出現一名老人並向他借狗和鏟子。

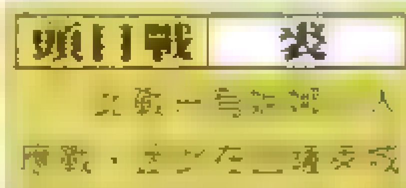


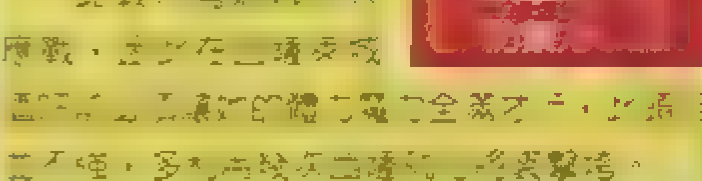

必須記住狗曾吠叫的地點。

○小遊戲▶挖零件

[illegible]，玩家必須牢記狗停留叫的地點（約3～4處），等[illegible]鏟子至各點挖掘。

向薩菜城酒吧一位名為拉索的帝國軍官得知妮娜是飛翼族公主後，召喚出鐵鬼　裘欲抓走妮娜！


頭目戰　裘

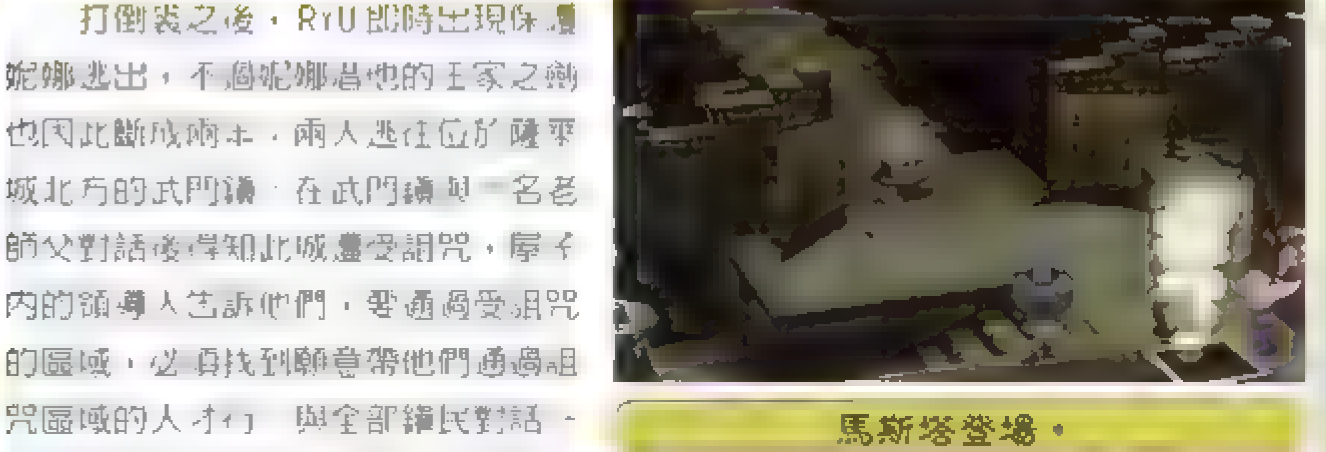

此戰一名[illegible]人應戰，[illegible]體力[illegible]全滿才[illegible]並不強，多利用[illegible]將裘擊倒。

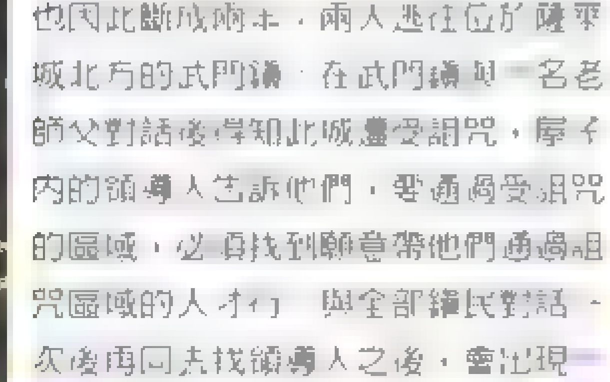


打倒裘之後，RYU即時出現保護妮娜逃出，不過妮娜身世的王家之劍也因此斷成兩半。兩人逃往位於薩菜城北方的武門鎮，在武門鎮與一名老師父對話後得知此城鎮受詛咒，房子內的領導人告訴他們，要通過受詛咒的區域，必須找到願意帶他們通過詛咒區域的人才行。與全部鎮民對話一次後再回去找領導人之後，會出現一名機器人馬斯塔願意帶他們通過詛咒區域。

來到武門鎮以北的詛咒區，必須利用F1鍵切換馬斯塔與RYU來進行，通過崩塌的木橋後出現一隻怪物襲擊！

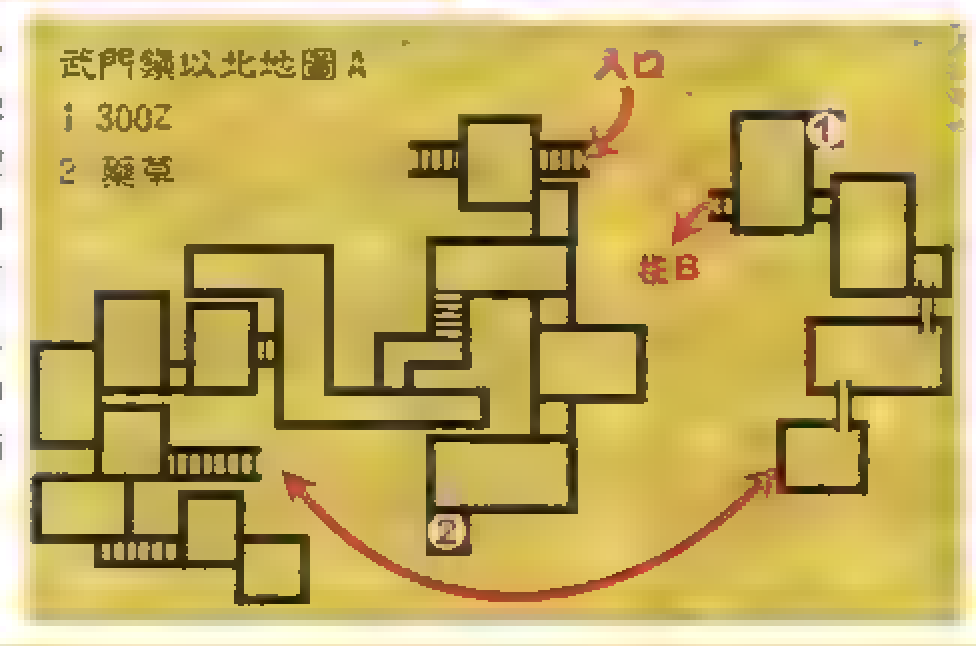



馬斯塔登場。


頭目戰　骷髏魚

由於戰鬥人員有二名，因此並不難將此怪收拾掉，不過要注意牠會經常使出專擊，可利用RYU能變身來攻擊。

回到馬雷身邊之後，當天晚上眾人竟同時做了一個相同的夢。由武門鎮往西走到克羅克之谷會遇見遊戲中的第一名傳承師拉烏魯夫。



上層　武門鎮以北地圖 B

往A

3 火藥王
4 皮履帶
木 木輪
A 活栓 1
B 活栓 2

下層

往上層

往出口

○傳承師▶拉烏魯夫

入門條件　無

技能一「旋風」條件　連鎖技HIT數5以上

技能二「砲台」條件　連鎖技HIT數10以上

技能三「魔術師」條件：連鎖技HIT數15以上

技能四「入獄樁」條件　連鎖技HIT數20以上

從克羅克之谷往北走來到水壩，先與工頭對話後，找一位圍著游泳圈的羅培拿水門之鑰，進入管理室關閉第一道水門開關；進入第二間管理室時，一名技工要求RYU幫忙轉動轉輪。

○小遊戲▶轉飛輪

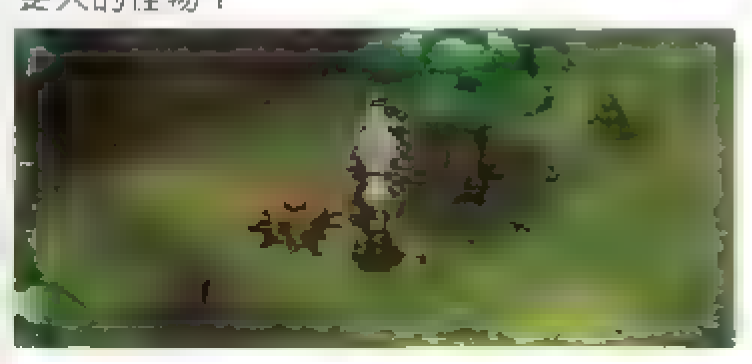
快速按↑→↑←鍵來轉動水車轉輪，等技師頭上出現"！"符號時按下C鍵，若能讓轉動速度持續更久更快的話，還可能得到技師的贈禮。強烈建議玩家使用搖桿的香菇頭來控制更容易過關。

將水門之鑰還給工頭之後可獲得一個曲軸，將它插在纜車前的箱子上，便可按C鍵使平台下降。來到水壩上方的一處「？」地點，在海邊見到一隻透明的泥龍，此時旁邊出現一名神祕的青蛙婆婆，要求主角一行人付錢給她，她便會唱一首關於龍傳說的歌。如果選擇只付10Z則聽到的是青蛙的兒歌。



一隻透明的泥龍現身。

繼續往前會來到四處都是陷阱的奇里亞村，必須先跳下村長家後方的陷阱，由梯子爬入村長家屋內。屋內只有一隻鸚鵡，對於牠的問題回答選項依序為2、3、4、1，可得知村長前往西邊森林。森林入口處有一名男子贈送他們一顆蘋果，將它放置在森林中的殘株上便可引怪物出現；如果不幸跟丟了，可以回男子身旁，以馬斯塔的頭撞擊男子身後的蘋果樹就可再獲得更多蘋果，不過找到村長後是出現更大的怪物！



頭目戰　瑪曼



此怪物的威力相當驚人，不過特性和一般怪物一樣愛吃蘋果，若在戰鬥中使用道具蘋果可使牠暫停行動一回合，可利用此特性來對牠攻擊。

戰勝怪物後回奇里亞村，村長會讓他們通過一條前往瑟涅斯塔的密道。此時的弗烏爾被一位叫巴巴德爾的男子所救…





第3話



趁守衛買水時進入地下迷宮。

一行人進入瑟涅斯塔附近的孤兒院打聽消息，孤兒院裡的修女拜託RYU幫忙抓住一位名為奇諾的小孩。奇諾的移動速度相當快，玩家必須往他跑的反方向追才行。奇諾表示知道愛理娜下落，但是必須抓到所有玩捉迷藏的小朋友才肯說，六個小孩分別是在孤兒院內、東邊的牆壁下、大門附近、西側外圍的樓梯上、瑟涅斯塔城東南角及宿屋二樓。回孤兒院後才發現奇諾又不見了，必須前往地下迷宮守衛之處，先跟守衛對話再與一名賣水的女子交談，接著趁守衛買水的時候趁機溜入地下迷宮。

找到奇諾後，他告知原來愛理娜公主被商人馬各克擄走了。商人馬各克的住處就是有個猛男看守的建築，不過進去之前必須先打敗卡翰。

頭目戰　卡翰

卡翰有一招集氣，可習得，因此前幾回合最好先防禦，習得技能之後再對他展開攻勢。

馬各克要RYU與葛雷將失竊的東西追回來。與城裡的居民交談之後走出世界地圖，往瑟涅斯塔東方走到「？」之處，會遇見一個背著大包」包的男子，接下來在祕密基地的山洞中可發現這名男子的蹤跡，此時必須利用葛雷推動附近的木桶，將小偷困住後才能抓住他。



在洞穴此處利用木桶擋住。

○小遊戲▶抓小偷

山洞中共有三個木桶，利用他們將小偷困在角落便可輕易抓住他。

事件結束之後，玩家必須再與小偷史托雷交談，這是向他拜師的唯一機會，記得拜師之前先將所有金錢盡量購買物品，不要留太多錢在身上。



史托雷也是傳承師之一。

龍戰士4

○ 傳承師 ▶ 史托魯

入門條件：交出身上所有的金錢
技能一「偷竊」條件：身上道具超過 80 種以上
技能二「雜式攻擊」條件：身上道具超過 120 種以上

回瑟涅斯塔城之後，由於未能達成馬洛克的要求，必須重新完成一項任務才行。馬洛克要他們前往碼頭幫忙。在碼頭與瑟涅斯塔城之間會出現一處「？」之地，查看告示板後會出現第二處釣場。到了碼頭後需完成兩項小遊戲。

○ 釣場 ▶ 湖裏的釣魚場 1

魚種：古米魚、食人魚、大嘴魚、藍鰓魚、火星臺魚

○ 小遊戲 ▶ 倉庫番

必須將蛋和木箱依標示擺好，舊木箱必須利用馬斯塔用頭擊碎，而推動箱子則必須換成葛雷來執行，若四個箱子或四個蛋漂亮地擺在九宮格的四個角落還可獲得額外的分數。

○ 小遊戲 ▶ 起重機

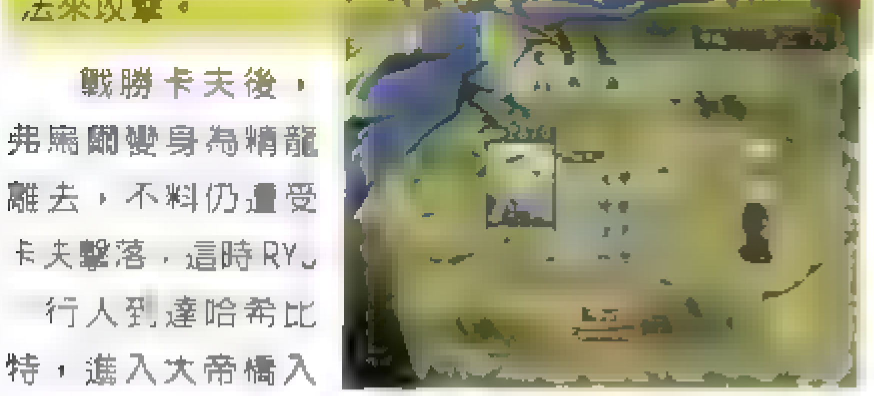
控制起重機的上下左右，將物品放到左方定點，若能放進藍色框框中還可獲得較高的分數。此項小遊戲與先前的倉庫番得分決定馬洛克贈送的餐具種類，此餐具未來尚有用途。

完成工作後終於可搭乘馬洛克的船出發了。此時的弗烏爾也清醒過來，準備走下山小屋離開，卻沒想到在山下又遇見帝國軍，尤姆將軍召喚出巨大的怪物卡夫攻擊弗烏爾。

頭目戰 卡　夫

由於卡夫也是火系頭目，弗烏爾先變身為精龍後再以水系魔法來攻擊。





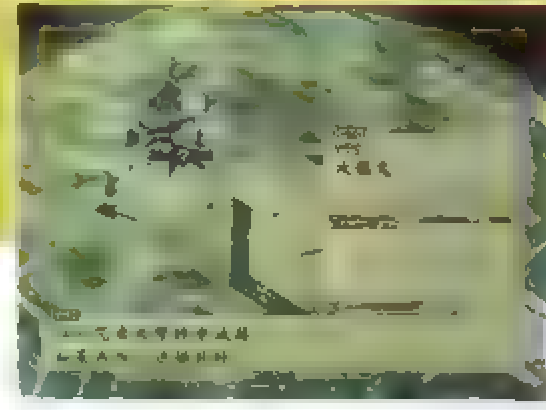
戰勝卡夫後，弗烏爾變身為精龍離去，不料仍遭受卡夫擊落，這時 RYU 一行人到達哈希比特，進入大帝橋入口走到最上層時，帝國軍官拉索再度出現，這次再度召喚出攻鐵鬼出來攻擊 RYU 一行人！



頭目戰 攻鐵鬼



攻鐵鬼比前次的鐵鬼強了許多，可先讓 RYU 龍變身後，利用他強大的物理攻擊來減低他的體力，或可利用火系魔法＋風系魔法形成強大的連攜技來攻擊。



通過傳送點之後來到大帝橋西側，朝西來到咒砲之町。進入水道橋後，在盡頭處有一個水洞，選擇「跳下去」便會來到先前夢境中出現的場景。不過，就在他們躲入布簾之後卻被帝國軍發現，一群人遭受遣送回國的命運…



空中出現傳送點。

第三章 永　恆

第 4 話



賽亞斯奉命監視妮娜的行動。

被遣送回國後，葛雷接受調查審問，而妮娜與 RYU 則被限制行動，身旁還多了一位賽亞斯監視著。妮娜決定前往葛雷的故鄉－弗連之里看看有沒有辦法營救葛雷。走出雷迪亞城往北走，在「？」的地區會發現一處告示板，調查後在其西方會出現一處新釣場。

○ 釣場 ▶ 海中的釣魚場 1

魚種：古米霸爭魚、托貝洛魚、伊西姆佩斯拉魚、泰坦魚

從雷迪亞城往南走進入帕伍茲森林，妮娜卻變小被小鳥叼走。此時 RYU 從妖精口中得知妮娜被鳥叼走的事情，接下來隊伍由馬斯塔帶頭，用頭撞擊樹幹來尋找妮娜的下落。妮娜醒來後發覺身在鳥巢之中，當她正準備逃走時，母鳥出現了，還準備餵妮娜吃「小」蟲…

頭目戰 麻雀怪

由於麻雀是好心要餵妮娜吃東西，只要妮娜防禦十回合麻雀自行離開後，便可獲得不錯的竹釣竿，如果是將牠打敗後，則只能獲得木之實。





一行人往前到達弗連之里後，與長老對話得知，必須前往黃金平原找葛雷的母親妲皮商量。長老家的二樓有一名女武鬥家烏娜，與她對話後先前的保鑣卡翰再次出現向 RYU 挑戰！



頭目戰 卡翰

卡翰不斷使用「敵列拳」，不過只有第一次成功，其餘皆會發生AP不足的情況，因此只要多打個幾次就可將他解決。



將卡翰打敗後，再次上二樓與烏娜對話，對話選項選擇「抱歉…」之後，便可拜烏娜為傳承師了。

○ 傳承師 ▶ 烏 娜

入門條件：一回合總攻擊數1000以上
技能一「氣功」條件：一回合總攻擊數1500以上
技能二「超級連鎖技」條件：一回合總攻擊數3000以上
技能三「空氣擊」條件：一回合總攻擊數10000以上

進入黃金平原之後，RYU獨自騎蟲獸前往尋找姐皮。進入平原之後，先朝東方往前騎，遇到一顆大石頭後，再改往東北方向騎，見到有炊煙升起之處就可找到姐皮。姐皮告訴RYU可前往黃金平原南方有一座故的火山，在那裡的打鐵屋可打出與斷掉的王家之劍一模一樣的劍。回弗連之里詢問長老故的火山之路後再次前往黃金平原，同樣往東走到大石頭之後再朝南方走，遠處可以看到一座冒煙的火山。



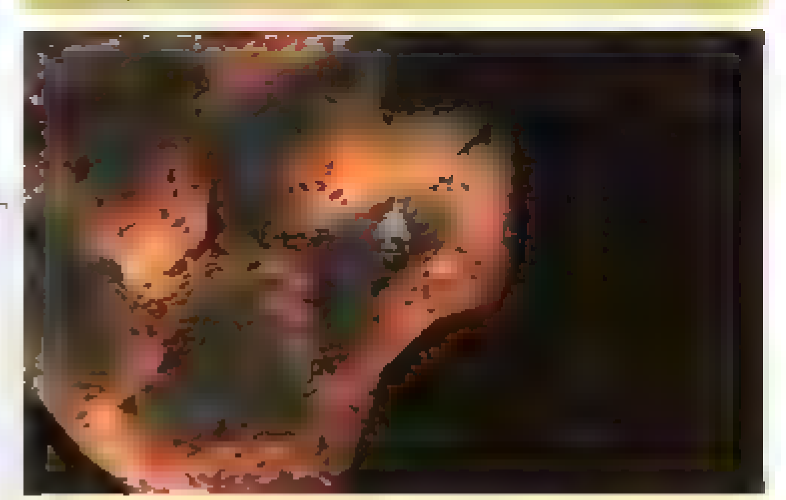
喜歡惡作劇的妖精。



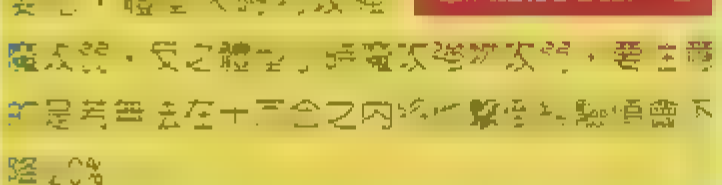
故的火山內部有許多板塊，每經過一場戰鬥就會變動一次，走到盡頭便可看到鐵匠的住處。與老鐵匠對話後得知要先獲得妖精吸管後才能打造出新的王家之劍。一行人回到帕伍茲森林，走至先前遇到妖精的地方後前往夢的世界，不過必須先替妖精除去小夢魔才行。小夢魔共有五隻，其體力值分別為1500～1900不等，打倒五隻小夢魔後，會出現一隻超大的夢魔。



當方向正確時，RYU的頭頂會出現一隻飛鳥跟隨著。



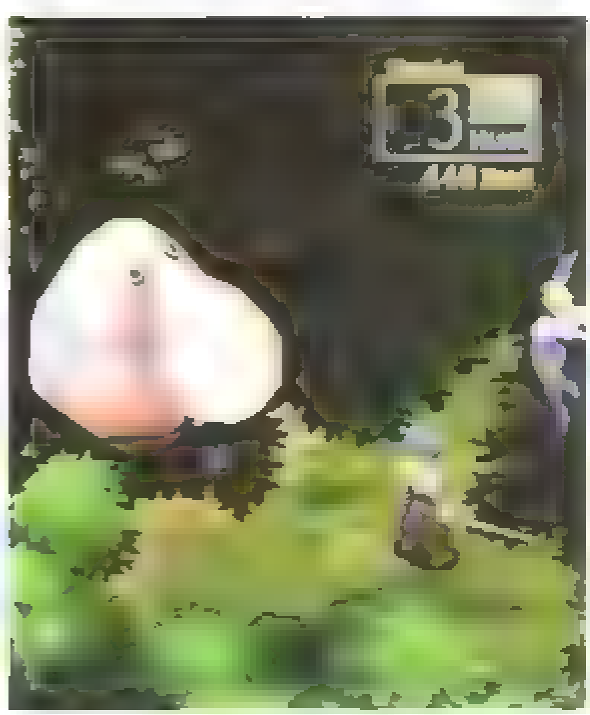
利用板塊移動來往前進。



頭目戰 夢魔

其體型會忽大忽小變化，體型大時的攻擊力強大，反之體型小時會攻擊多次，要注意的是若無法在十三回合之內將牠擊倒，經驗值會下降20%

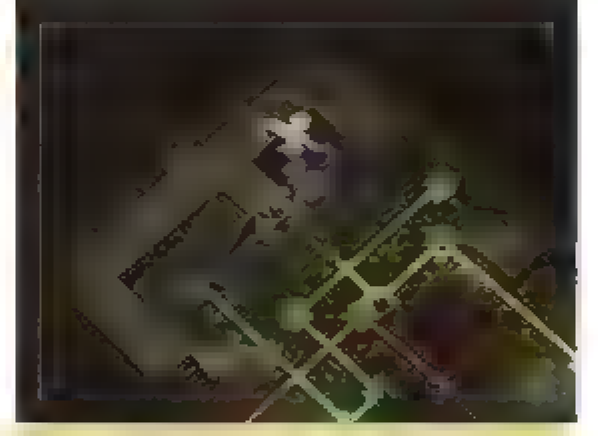
帶著妖精吸管回老鐵匠之處後，成功地得到一把全新的王家之劍。帶著王家之劍回雪迪亞後，卻無法救出愚雷。夜裡一行人出發前往雪迪亞城，進城前記得先在鎮上逛逛，可在鎮上的南端將手上的寶物再換高一級。進入王城後，只要遭遇守衛士兵攻擊，都必須在一回合之內將他擊倒才行。一行人先回弗連之里報平安，然後前往黃金平原找愚雷的母親姐皮商量。姐皮認為RYU與帝國尋找的「龍」有關，要他們先前往飛翼國見守護神「風龍拉威」。

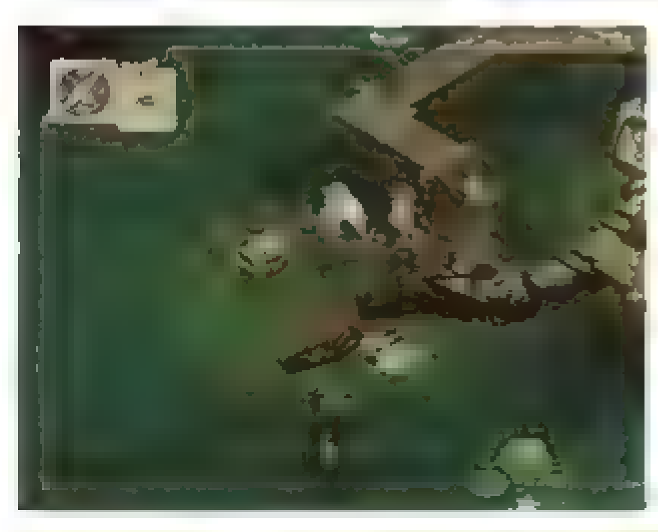




第5話

從妲皮手中獲得進入妲皮神殿的綠之玉後，進入黃金平原一直往都走到底便可到達妲皮神殿。將綠之玉放在祭壇上後出現隱藏的入口。在神殿盡頭有一處光線機關，利用轟雷依序推動綠、黃開關便可取得第一個寶箱，接下來再依序推動紅、綠、紅開關便可開啓第二個寶箱並走出神殿。神殿外的草屋中有一名男子，可向他換得更高一級的寶物，草屋外也有一處寶箱。


光線迷宮的俯視圖。



前往亞姆之召後到達有隻巨蟒盤踞的迷宮，只要玩家踩到木橋上有補丁之處，巨蟒便會往前移動，玩家可以利用牠的身體不斷往前移動。當玩家走到“？”與希耶德之間時會出現一個“！”符號，先前曾營救過的妖精前來向 RYU 求救，要他協助妖精建立新的家園。

○ 小遊戲 ▶ 妖精養成

利用「工作與作戰」指令下達妖精狩獵和開墾土地，如要在畫食物>妖精人口×4，妖精的人口便會增加，往後只要在露營場時都可前往夢的世界，從入口處的看板了解妖精村的發展與建設。此外，有時在大地圖上還會遇到協助他們狩獵的小遊戲。


在露營地隨時進入夢的世界視察妖精的發展狀況。

若妖精建設出第一棟建築物之後，玩家便可前往亞姆之召東北方的房子二樓向妖精密夢拜師學藝。

○ 傳承師 ▶ 妖精密夢

入門條件：夢的世界建立第一棟建築坊

技能一「轟炸」條件：妖精數達 8 人以上

技能二「大家平安」條件：妖精數達 12 人以上

技能三「戰爭歌曲」條件：妖精數達 16 人以上

技能四「死之舞踏」條件：妖精數達 20 人以上

玩家也可先至北方的希耶德在階梯下找一名商人，將先前的寶物與他換取高一級的寶物。到達妮娜的故鄉飛翼王國後，可先前往左側的風車小屋找到莫莫向她拜師學藝。



傳承師莫莫是第一代出現過的發明家。

○ 傳承師 ▶ 莫　莫

入門條件：無

技能一「濃霧器」條件：遊戲時間 25 小時以上

技能二「採草」條件：遊戲時間 30 小時以上

技能三「造論」條件：遊戲時間 40 小時以上

技能四「結界」條件：遊戲時間 50 小時以上

在風車小屋正對面是一戶富貴人家，進入餐廳後可利用先前倉庫番所獲得的餐具向管家換取不同數量的金幣。進入飛翼國王城後妮娜與父親相會，國王要他們先前往卡斯克森林拜訪風之巫女。離開飛翼國王城前，記得先前往地下室的監獄找一名囚犯交換寶物，城堡中還可獲得一枚風之戒指。

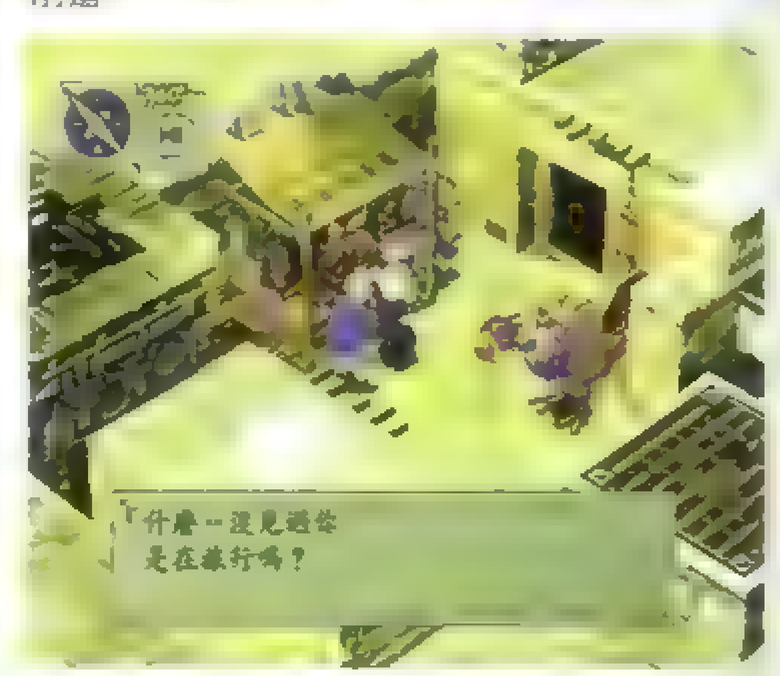


在卡斯克森林入口附近有一名魚人，與他對話後可找到一處新的釣場。

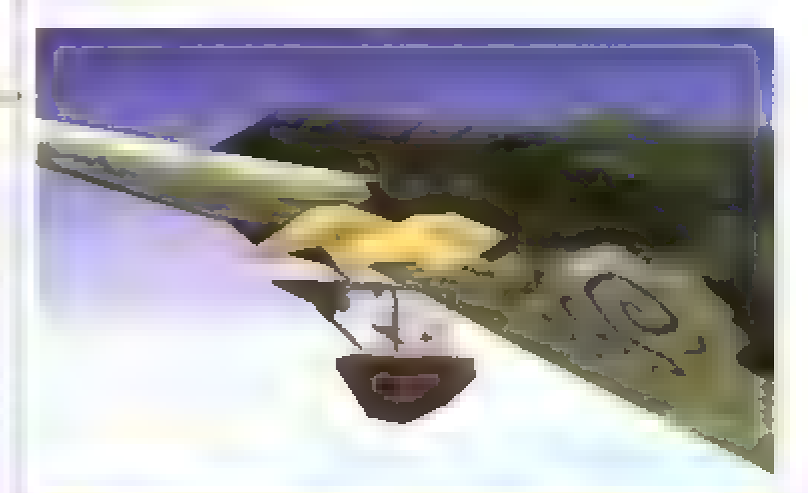
○ 釣場 ▶ 河川中的釣魚場 1

魚種：三味魚、布朗魚、大馬哈魚、彩虹魚、鮭魚

前進到卡斯克森林盡頭即可找到風之巫女的家，風之巫女要他們前往飛翼城地下取得風之切笛後進入風之塔，才能見到風龍拉威。當天夜裡，竟發現賽亞斯不見蹤影，原來他是鲁迪亞王所派來的眼線。與飛翼國王交談後便可前往飛翼城中的地下迷宮，不過會被風吹得無法前進，必須適時利用加速鍵向前衝，風速過強時必須躲在岩壁的凹入處，等風勢轉弱再往前進。



風之塔迷宮中部時候有向上的強風，利用上升氣流往上移動來到塔頂。不過正當他們準備利用有翅膀的籠子前往拜見風龍拉威時，魯迪亞派來的士兵出現了！戰勝後一行人利用風翼前往拜訪風龍拉威，拉威將一行人帶往大雪山北方。



風龍拉威。



頭目戰 格羅華斯A～C

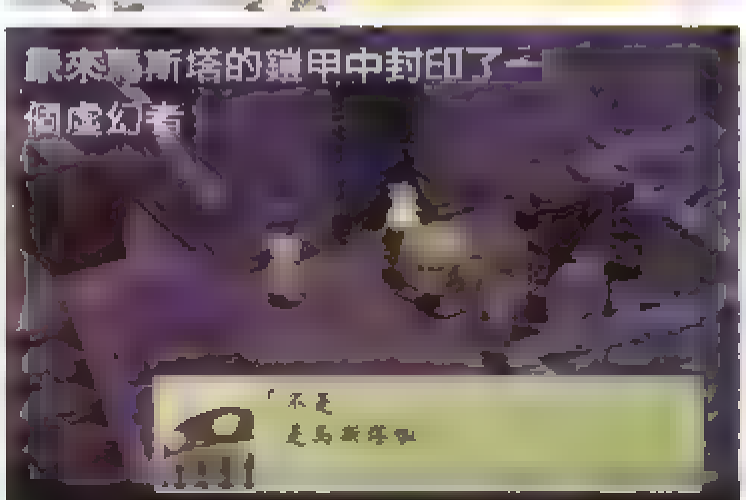
將三隻格羅華斯擊敗之後，賽亞斯會出現將賞金歸還，並展開第二回合的戰鬥。第二回戰鬥時，敵人名單中除了三隻格羅華斯之外，賽亞斯也名列其中，不過他除了第一回合會利用斬光劍對付我方人員之外，其他回合反而會對我方人員使用純元氣玉，並以斬光劍對付格羅華斯，因此如果使用全體攻擊技時，可千萬要注意別把賽亞斯一起打死才行。

第6話

途經大雪山時，利用萬雷將雪球推落形成通道。下山後來到一處名為契克之村的小村落，與長老交談後，長老要一行人進入馬斯塔山中，替被困住的虛幻者解除封印。



利用萬雷推落雪球。



原來馬斯塔的鎧甲中封印了一個虛幻者

在迷宮盡頭有一座旋轉的石台，只要抓準時間調查旁邊發光的開關，便可使石台停止旋轉：利用台階走到石台上方，見到一綠色晶體被困在四根柱子之中，接下來一行人必須與四個石柱對戰！



在圓柱迷宮轉到適當位置時調查右側的發光體可使它停住。

頭目戰 火之妖精、水之妖精、風之妖精、土之妖精



四色石柱正好就是風、土、水、火四種不同屬性，利用風與土相剋、水與火相剋的原理使用屬性魔法來攻擊即可輕鬆過關。



成功解除封印後出現一名叫蒂絲的的虛幻者，她和RYU都是被凰帝國召喚來的虛幻者，只不過RYU被分為兩部分，一個是RYU，另一個正是弗烏爾。

第7話

此時弗烏爾被索恩村村女瑪咪營救。村口忽然出現一聲怪獸巨吼聲，原來在村口附近出現了一隻巨大的怪物巴巴恩！

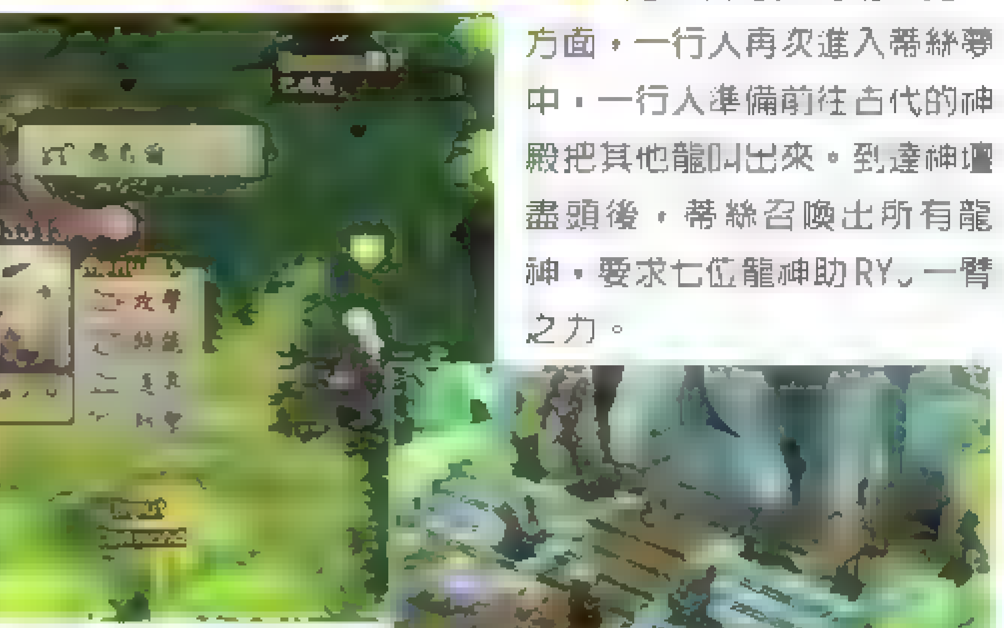
心地善良的瑪咪不顧閒言閒語照顧弗烏爾。

頭目戰 巴巴恩

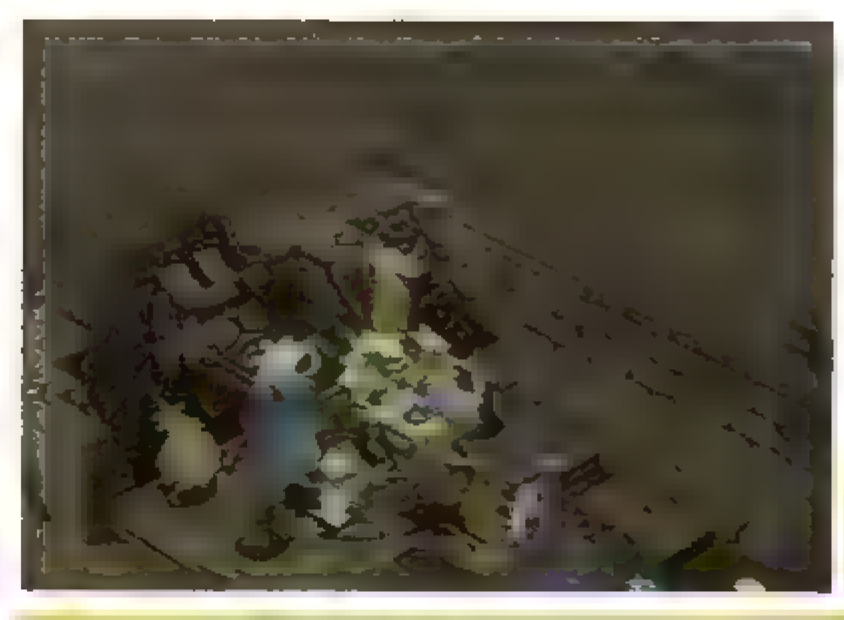


與先前出現過的瑪曼十分類似，不過能力強大許多，相同的特點就是使用蘋果的話可使牠停止攻擊一回合，可利用此特點變身為精龍來對牠展開攻擊。

將怪物擊敗後發現牠變為一隻普通的小野獸，可能是這些動物受到「神之氣」的影響才變化成的。回到索恩村後，村民卻用疑懼的眼光來看待弗烏爾。另一方面，一行人再次進入蒂絲夢中，一行人準備前往古代的神殿把其他龍叫出來。到達神壇盡頭後，蒂絲召喚出所有龍神，要求七位龍神助RYU一臂之力。



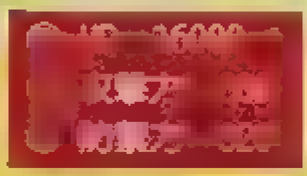
蒂絲的夢境相當詭異。



弗烏爾聽瑪咊提到最近「山神」生氣，經常會有噴火的現象。弗烏爾到達索恩村北方的優吉火山深處後，發現　巨石怪自稱為神！

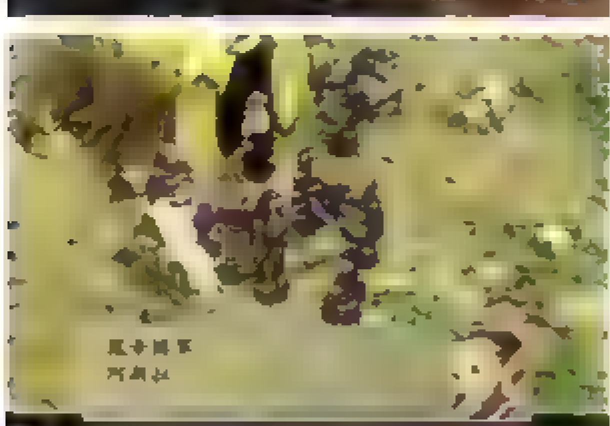
蒂絲將七個龍神召喚出來。

頭目戰　歐加因岩石



此怪會不斷地召喚出安德魯與貝魯伍德兩種怪物助陣，兩者雖然體力不高，但卻會不斷地替歐加因岩石施展回復魔法與輔助魔法，使頭目變得更為棘手。





阿斯拉將軍登場。

地主對擁有神力的弗烏爾產生懷疑，通知帝國軍前來捉拿弗烏爾。瑪咊要弗烏爾從破損的灶[illegible]，而自己卻被尤姆將軍抓走並帶往咒砲之町。

除了先前的風龍拉威已獲得其風龍之力「大天聖」之外，必須在世界各地找到其他龍神棲息之地才能獲得力量。此時契克之村被帝國軍入侵，馬斯塔為了保護村長也壯烈犧牲。一行人前往被捨棄之村準備保護村民的安危，在途中一名帝國軍的隊長阿斯拉率兵包圍了他們的營地，阿斯拉陪同他們前往被捨棄之村，竟發現所有村民已被拉索殺害！

頭目戰　艾　多





由於此頭目在盾還在手上時我方完全處於挨打的局面，幾乎無法碰到牠半根寒毛，一直到 RYU 的 HP 被打為紅血時，RYU 會忽然發生大暴走，自動變身為凱薩龍自動攻擊，等艾多的盾掉了之後再以一般的物攻技能就可打倒他。



殺害全村民的拉索也命喪凱薩龍的火燄之下，連阿斯拉的手下也被暴走的RYU所殺，還好在妮娜的制止之下阿斯拉才免於一死。

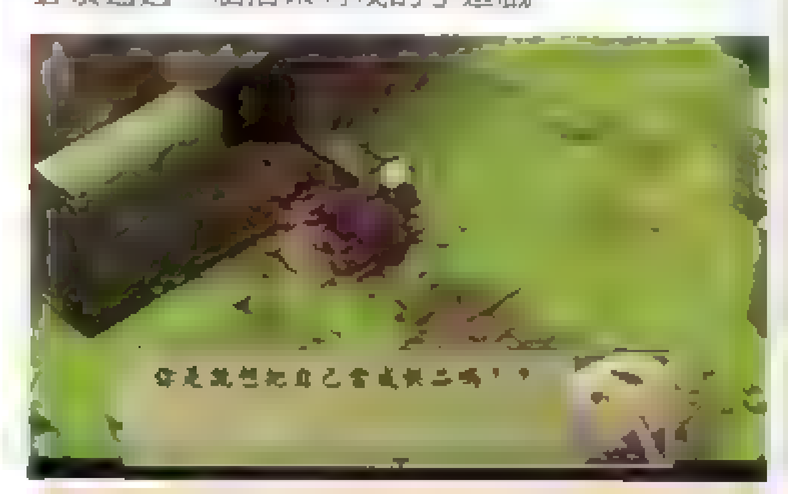
RYU 變成凱薩龍大暴走。

第三章　潮　流

第8話

此時的弗烏爾遲遲不肯離開村子，村民為了不讓瑪咊的心血白費，贈送弗烏爾一只可回血的生命手環，並將他送到村口。沿著地圖往下走來到小廟，在小廟最深處可獲得龍水晶。

就在弗烏爾穿過小廟來到索瑪森林後，帝國軍以瑪咊的性命作為祭品，使用咒砲擊中了弗烏爾！而RYU一行人將阿斯拉帶回契克之村後，蒂絲自願再度進入馬斯塔的身體使他重生，並與阿斯拉一同加入隊伍往帝國出發。拉弗特山山腳下必須通過一個搭乘竹筏的小遊戲。



野獸自願犧牲自己成為供品。



利用不會攻擊的木人可練就超強連鎖技。

○ 小遊戲▶隨波「竹」流

以方向鍵控制竹筏的位置，如果不小心撞到河岸，竹筏便會掉落一根，如果全部撞壞就必須重新再做一次，如果撿到漂流的皮袋則可加分。要注意如果被竹筏上掉落的木頭撞到也是會受傷的。

下山後可先前往黃金平原找尋草龍的下落。來到黃金平原之後，往東走到大石頭，接著再往西南方走到達第二個大石頭之處，接著會出現一隻發光的鳥，只要跟著他走就可見到草龍，可獲得「大回復」能力。獲得兩隻龍的能力之後，可回契克之村找長老拜師學藝。



○ 傳承師 ▶ 長　老

入門條件：獲得飛雲龍以上的能力
技能一「[illegible]」條件：[illegible]
技能二「[illegible]」條件：[illegible]
技能三「[illegible]」條件：[illegible]

來到希耶德向辦公室裡的青蛙男子打聽是否可搭乘砂船的消息，馬洛克大方地送他們一張支票讓他們購買砂船。出發前記得在希耶德城中找到一名常出現教導玩家的女孩，可習得瞬間移動術。



○ 小遊戲 ▶ 砂船競速

選擇前往哈希比特就便可進入小遊戲，利用C鍵[illegible]、[illegible]，[illegible]時還可跳躍以縮短距離，在跳躍中若[illegible]方向鍵，還可出現旋轉的花式動作[illegible]。

抵達哈希比特町後才知道大帝橋目前已無法使用。當他們回砂船後，一個村民詢問他們是否願意載他前往席克：如果一直拒絕他（7次以內），依拒絕的次數可獲得不同的回禮。出發之前可先利用瞬間移動術前往瑟涅斯塔孤兒院找一名為葉娜的小女孩交換寶物，如果此時寶物已經交換5次以上，便可找馬洛克拜師學藝。

○ 傳承師 ▶ 馬洛克

入門條件：獲得「不錯的寶物」以上
技能一「[illegible]」條件：獲得「[illegible]的寶物」以上
技能二「[illegible]」條件：獲得「[illegible]的寶物」以上
技能三「[illegible]」條件：獲得「[illegible]的寶物」以上

回當初遇見青蛙婆婆的地方，可見到泥龍並習得「大泥流」。若前往席克附近的「？」地區，駕駛砂船前往希耶德，在砂船競速的地圖中有一個完全不相連的區域，利用沙丘跳進該區域中便可遇見砂龍，習得「大突擊」。回到武門鎮與鐵匠交談，得知將一些零件交給故的火山裡的鐵匠可獲得馬斯塔專用的鎧甲。另外在武門鎮以北在當初RY、與馬斯塔一同經過的詛咒區出口處有一名男子，交談後進入詛咒區，擊敗怪魚安格勒之後此處會變成一個神秘釣場。



○ 釣場 ▶ 武門鎮的釣魚場 1

[illegible]

回到普加山乘坐礦車到對面後，可獲得一顆紫色的龍水晶。到達關卡後發現此處有大批軍隊駐守，葛雷與兩名士兵展開戰鬥！

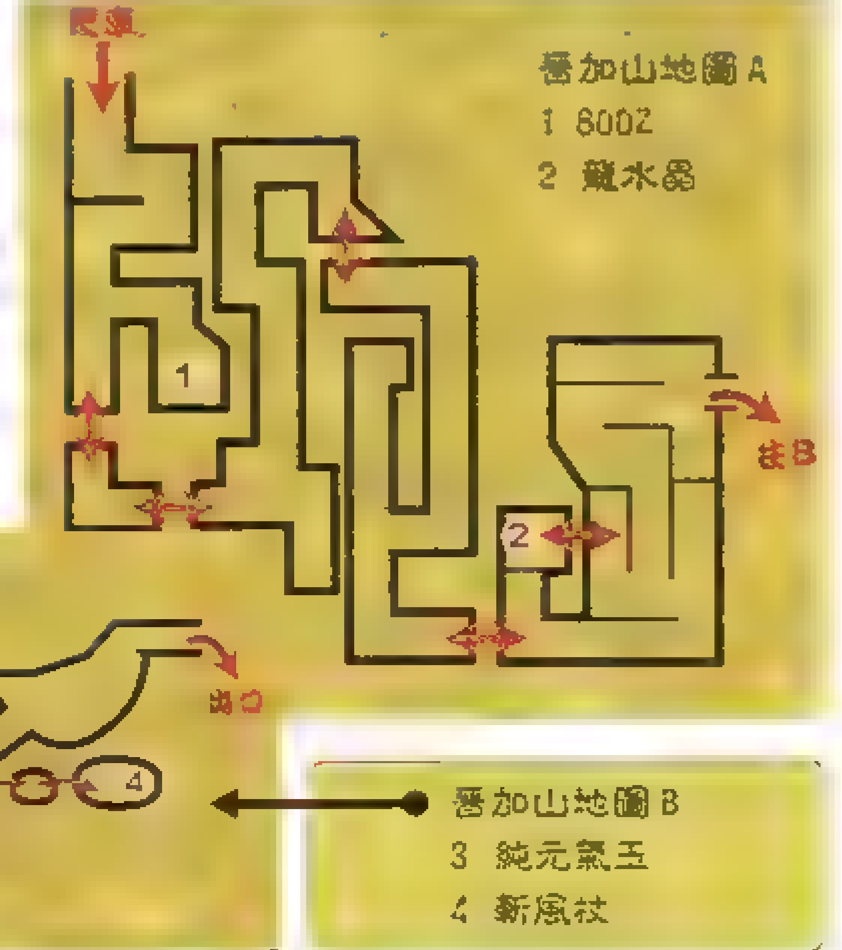
打敗怪魚安格勒之後，武門鎮以北即變成一處釣場。



頭目戰　黃騎兵、綠騎兵

此戰一[illegible]，不過所幸兩個騎兵都不強，以一般體技就可過關。

利用葛雷推動附近的推車在屋頂下方排成固定距離的直線，從屋頂上跳下彈入關卡之後，在關卡與休克港之間有一個分歧的路線，進入該地後會遇見樹龍習得「最大防禦」。來到港口後先至倉庫中與一名男子交換寶物再到酒吧打聽消息，進入港口北方的小祠堂找到「漁夫之石」之後，投入下層的小祠便可獲得「漁夫之王」，回酒吧與船長交談後便可出海，但是船長不願意載女生，於是妮娜決定與一名水手決鬥！



○ 小遊戲 ▶ 大力水手

[illegible]

通過測驗後只要阿斯拉和妮娜在船艙中渡過一夜就可出海。在海上行進到途中，卡翰再次出現要求對戰！

頭目戰　卡　翰





這是與卡翰最後一次對決，卡翰的體力、攻擊力與AP值都大幅增加，要[illegible]蛇散拳才行。

龍戰士4

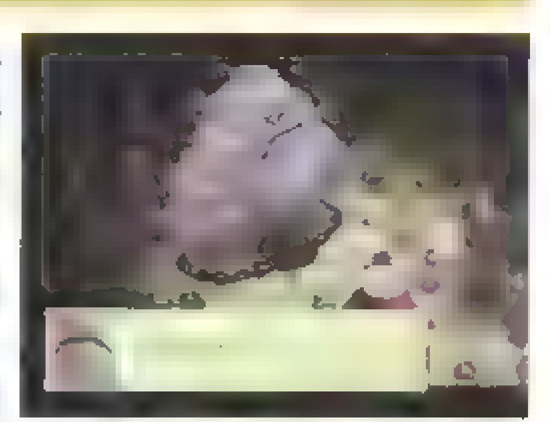
第9話

不久後傳來到一處火山島，主角們搭乘小船進入擱淺的幽靈船。進入船艙後 RYU 頭上會出現一個鬼火，鬼火顯現黃色表示空兩格附近有陷阱，若變成紅色時則一格距離內有陷阱。迷宮盡頭出現一個頭目聖特

頭目戰｜聖　特



聖特與歐加因岩石一樣會召喚出，它的表現轉助魔法與回復魔法，不過它的體力與攻擊力很多，因此只要多施展連鎖技就可輕鬆打倒



回船上休息一夜後，終於來到了利普村。利普村中有一位正在釣魚的青蛙男子裘希爾，如果釣魚點數超過 3000 點可向他拜師學藝。

○ 傳承師 ▶ 裘希爾

入門條件：釣魚點數 3000 以上
物品一「水戒指」條件：釣魚點數 4000 以上
物品二「精巧釣竿」條件：釣魚點數 6000 以上
物品三「究極釣竿」條件：釣魚點數 8000 以上

習得裘希爾入門技能「懷約」之後，可前往慈里斯塔孤兒院找院長利塔拜師學藝。除此之外，如果連鎖技的 HIT 數在 25 以上還可回休克港港口找水手克藍克拜師學藝。

○ 傳承師 ▶ 利　塔

入門條件：習得「懷約」技能
技能一「祈禱」條件：RYU 等級在 20 以上
技能二「袖擊」條件：RYU 等級在 25 以上
技能三「大防禦」條件：RYU 等級在 30 以上
技能四「合金」條件：RYU 等級在 40 以上

○ 傳承師 ▶ 克藍克

入門條件：連鎖技的 HIT 數在 25 以上
技能一「爆音管」條件：連鎖技的 HIT 數在 30 以上
技能二「氣擊」條件：連鎖技的 HIT 數在 40 以上
技能三「禪擊」條件：連鎖技的 HIT 數在 50 以上
技能四「滅殺」條件：連鎖技的 HIT 數在 70 以上

在利普走出村子可來到一處「？」，在正中間看見一個奇怪的帕布帕布種族，此時選擇給他食物，並且餵食四次之後就停止餵食。帕布帕布森林向東走可走到一處新釣場。





餵帕布帕布族人吃東西四次。

○ 釣場 ▶ 湖裏的釣魚場 2

魚種：食人魚、大嘴魚、藍鰻魚、巨滿魚、大星章魚、鰻魚

來到帕布帕布種族部落時遇見一名病人，得知他們需要海中的植物奠茲草來治病。回利普村後乘船到附近海域探險，在海域中有二處地區一定要去，在港口東方有一處紫色旗子，利用 RYU 砍下摩茲草。前往火山島北方的礁石探索，會遇到海龍並獲得「大海流」。最後在港口北方有一處插有藍色旗子之處可找到新釣場



在海上礁石區可遇見海龍。

○ 釣場 ▶ 海中的釣魚場 2

魚種：三大頭鯊魚、帝猫魚、虎鯨落魚、鱟魚、鯊魚、宏都魟魚、魚中之王

回帕布帕布將摩茲草交給病人，經過一夜後便可順利通過森林。在帕布帕布下方的「？」點可取得一顆紫色的龍水晶，到達塔爾丁鎮休息一夜後，發現姿雅已被海水淹沒，只得在附近找尋食物。附近可找到裝有釣竿 DX 的寶箱，並可發現新的釣場

利用 RYU 砍下摩茲草。

○ 釣場 ▶ 薩爾汀的釣魚場

魚種：宇宙海馬斑紅魚、石鯛、泰迫魚、奇異魚

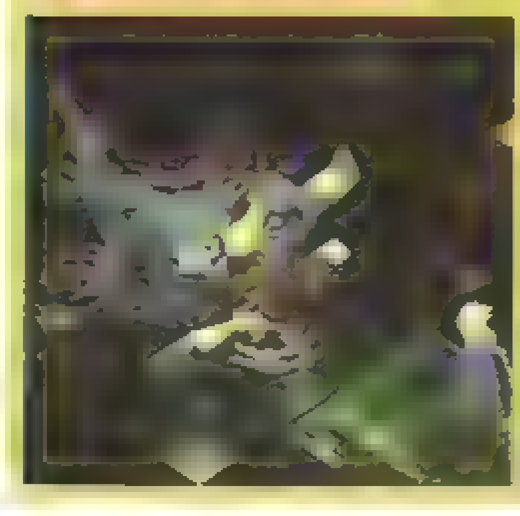
此時的弗烏爾到達帝都內部，並命令守護劍阿塔將軍帝國有威，接下來弗烏爾必須擊敗卡姆與卡夫兩個頭目。尤那將神鐵之劍交給梭尼爾皇帝防身，不過梭尼爾皇帝仍被弗烏爾所殺，神鐵之劍被尤那帶走

頭目戰｜卡　姆　**頭目戰｜卡　夫**





兩者都是火系怪物，由於必須連續對付兩個頭目，必須注意弗烏爾的體力不足



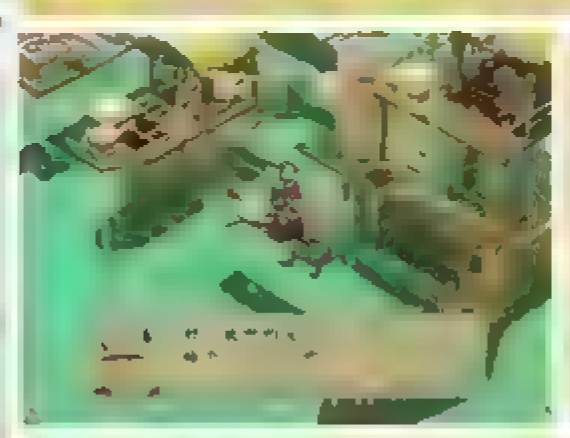


第10話

從薩爾汀島島往上走到「？」可向卡翰拜師學藝。通過高蓆亞村與西揚川後來到奇酷亞村，一名男子要求得到寶貝才能告知通往帝都的走法。玩家可回高蓆亞村以500元取得丹之壺，並前往附近的恩裴遺跡取得龍水晶（勿選擇將水晶交給男子），完成後除了可得知通往帝都的路還可交換寶物。另外，與一名正在釣魚的青蛙男子交談會出現新釣場。通過運河後前往岩廠可找到[illegible]取得「大特異點」。來到帕烏庫村後必須先幫老爺爺抓到心愛的雞才行。



利用纜車與浮木通過西揚川。



只要釣魚點數超過3000即可向聚希爾拜師。

○ 傳承師 ▶ 卡　翰

入門條件：無
技能一「氣力」：戰鬥回數300以上
技能二「吶喊」：戰鬥回數400以上
技能三「散烈拳」條件：戰鬥回數500以上
技能四「用力」條件：戰鬥回數600以上

○ 釣場 ▶ 湖裏的釣魚場 3

魚種：古米魚、巨嘴魚、熱帶魚、火雲鱸魚、旗魚、巴拉目魚(湖中之王

○ 小遊戲 ▶ 平原捉雞

老爺爺的雞顏色與其他雞隻不同，不過如果在抓到老爺爺的雞之前抓到其他的雞也可獲得額外分數。過關後若再次進入會變成捉豬的遊戲，完成後與村子裡的女孩交談可獲得道具。



老爺爺的雞可可藉色與其他雞隻不同。

第11話

從帕烏庫村往上走兩次進入「？」區域即弗烏爾遭火攻的地方，可找到最後一棵龍水晶，若由南方出口出去會出現新的釣場。

○ 釣場 ▶ 河川中的釣魚場 3

魚種：香魚、花鯛魚、大馬哈魚、彩虹魚、藍貓魚、鮭魚、鯨鼓場(魚之寶石)

進入皇帝墓所後會與陵墓的守護獸翁克交手。在第一個迷宮中，先將紅色方塊排在右方以取得中央的曲形玉，再將藍色方塊排在上方取得寶箱中的雷神槍。走出門外會出現新的通道。進入第二個迷宮後，玩家必須滾動方塊以取得曲形玉，小心若踩到紅色的部份會被扣 Max HP 值，走到迷宮盡頭處會遭遇兩個骰子頭目。

頭目戰｜翁　克

由於體力值相當高，RYU最好先龍變身後再與牠交手。





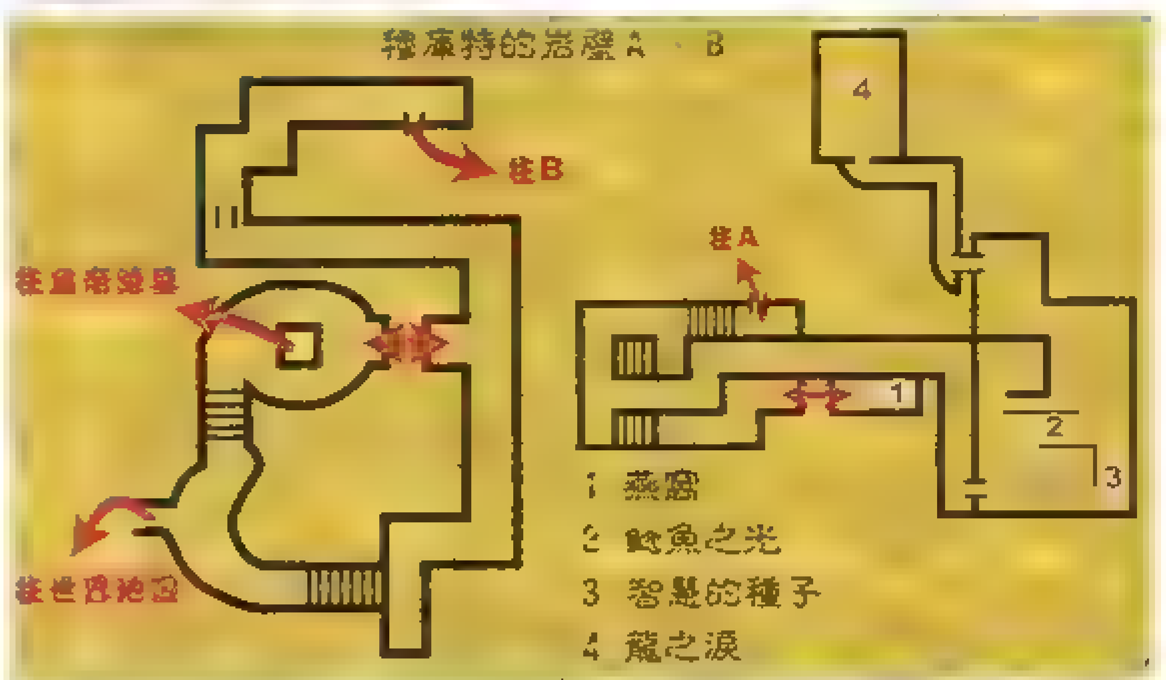
頭目戰｜骰子1、骰子2

銀色骰子魔攻無效，金色骰子物攻無效，掌握此要點分別來攻擊即可。





打敗骰子後翁克再度出現，並交給他們「翁克之石」，走到出口選擇「繼續前進」即可通往穆庫特的岩壁。此處必須利用馬斯塔的頭撞出路來，可獲得「龍之淚」，另外，此處還會出現超強的隱藏敵人－無頭騎士，有機會學到最強的「全體回復術」。



進入丹之關下方的「？」後可來到山小屋，若先前11位傳承師都已拜師學藝，可向巴巴德爾拜師學藝。

○ 傳承師 ▶ 巴巴德爾

入門條件：已有11位傳承師拜師學藝
技能一「[illegible]」條件：一擊擁有3000傷害力以上
技能二「[illegible]」條件：一擊擁有5000傷害力以上
技能三「[illegible]」條件：一擊擁有8000傷害力以上
技能四「[illegible]」條件：一擊擁有10000傷害力以上

回到山小屋右邊的「？」往南方出口前進會出現街道，將阿斯拉陪在隊伍前面與帝國軍官對話後可前往咒砲之町。在「？」與街道中央會出現最後一個釣場。

○ 釣場 ▶ 海中的釣魚場3

魚種　托貝塔魚、海勝魚、佩佩塔魚、章魚、鰹魚、刷奇


巨大內臟旁竟出現愛理娜的幻影。

進入咒砲之町後可前往東北角的屋子，會來到先前躲在布幕後被發現的房間。往布幕右方繼續前進後，往下方走到底後赫然出現一個巨大的內臟；當RYU揮動劍準備砍斷血管時，出現愛理娜的幻影，要他們從尤那手中取得「神鐵之劍」才能砍斷。

向士兵打聽後得知尤那在丹之關，利用阿斯拉與丹之關守衛對話，即可進入找到尤那。取得神鐵之劍回原處後，RYU再次向血管揮動劍擊可將血管斬斷進入最深處並見到尤那出現，進入房間內與愛理娜交談，才知愛理娜被尤那改造成不死之身！愛理娜要求葛雷使用神鐵之劍結束她的生命…

終章　虛幻者

第12話　旅程的…

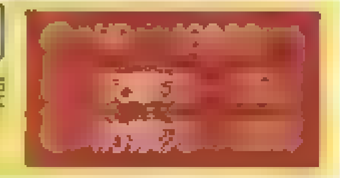
來到索恩村與村民交談後，可交換最後一次寶物取得「寶物中的寶物」(如葛迪亞夜間的商人錯過未交換，則必須等破關後至古代神殿上的「？」交換)，並利用馬斯塔的頭至森林與優吉火山取得先前弗烏爾未能取得的寶箱物品。進入帝都後發現正在摧毀城市的守護獸阿塔。

取得最後一顆龍水晶。


最後一處交換寶物的村民。

頭目戰　阿　塔

具有反擊能力，並且要小心他使用「痛恨」重擊技。



與禁將軍對話後進入皇城，進入前必須確定準備好充足的回復道具。皇城的構造是地上五層地下三層，當主角一行人走到門口時阿塔會出現將他們戰往地上五樓，玩家必須找路走到地上　樓最深處，打敗一隻巨大的人造龍。

頭目戰　人造龍

會不斷使用回復技，且每次會回復15000以上。必須靠重龍變身的能力才行。



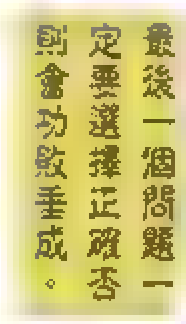
打敗人造龍後取得藍色護身符，可開啟被藍色符咒封印的出入口，接著由電梯進入地下一樓取得黃色護身符。最後在地下二樓可取得紅色護身符。前往地下二樓前先至一樓紅色封印之處取得終極武器龍之刀，並在附近的記錄點休息回復體力。

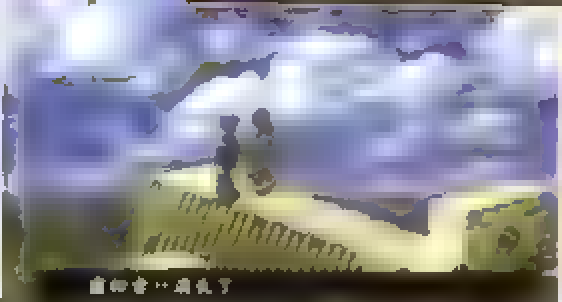


最終章　神與人

來到地下二樓後與弗烏爾對話，弗烏爾出手攻擊RYU，RYU必須守住四回合。建議變身為防禦力超強的重甲龍來防禦就可守住。接下來可得非常留意對話選項才行，弗烏爾不斷問RYU一些問題，每次都選擇「我不知道　」，一直到弗烏爾告訴RYU「人類沒有守護的價值」時，如選擇第二項「沒那回事」，則進入Good Ending，必須與弗烏爾變身的究極龍與精龍對打，如選擇第一項「…不知道」則會變成Bad Ending，RYU最後的頭目對象是昔日的五位戰友。

最後一個問題一定要選擇正確否則會功敗垂成。





野心勃勃的尤那仍舊不放棄自己製造神。

Good Ending

頭目戰　究極龍

每回合的屬性會不斷變化，因此必須照著土→火→風的順序來打。由於無法替龍補血，為了應付下一戰，須保留一些龍的能力才行。

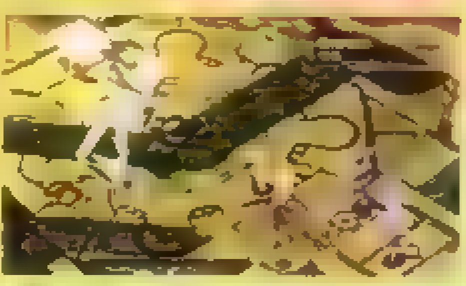




頭目戰　精　龍

由於無屬性問題，可利用各種攻擊技來對付。注意他的「屬性1」法術會將前衛三人的體力變為1。





Bad Ending

頭目戰　葛雷、妮娜、馬斯塔、賽亞斯、阿斯拉





聖女之歌2 撒雷母天使



在遊戲開始之前

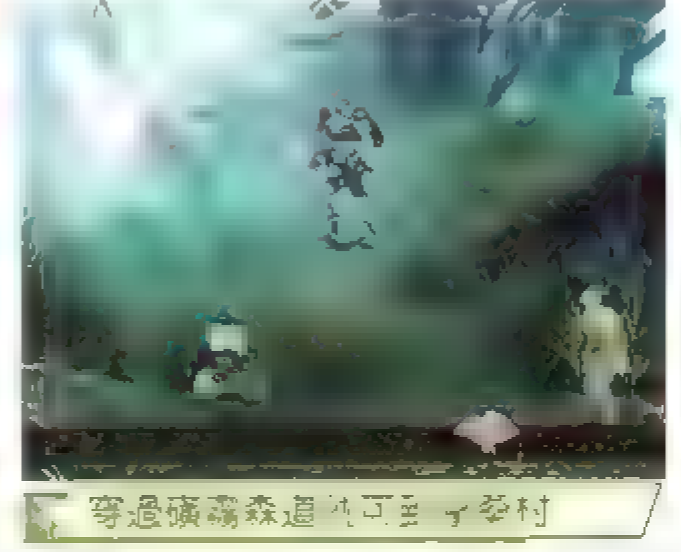
筆者要告訴大家一些說明書上面沒有說的事，這款遊戲的敵人是可以看得見的，意思是說只要你不要碰到敵人，就不會進入戰鬥；但是有的時候明明就得趕路，但是前面的敵人卻多到無法完全避開，令人覺得相當麻煩！有沒有什麼方法可以讓敵人不容易碰到呢？

其實，這款遊戲的敵人判定在腳底的影子，也就是說，只要你們的影子沒有相碰，就不會進入戰鬥畫面，所以影子越小的角色就越有利...沒錯！就是龍蝦貝丁！筆者在玩的過程中都將貝丁設定為Leader，讓牠顯示在畫面上；貝丁的影子小，跑起來很順暢喔！

另外還有一點，有時候角色在村莊中移動，會發覺常常被一些屋角之類的東西擋住，讓至跑的速度停下來；這時候如果改用貝丁，因為牠的判定點比較小，所以也比較容易通過喔！這一點是筆者的心得，貢獻給大家參考一下。也因為這樣，本文中的一些場景抓圖，筆者也都是用貝丁來抓，大家看不見的話就多擔待一下啦！現在攻略正式開始了！

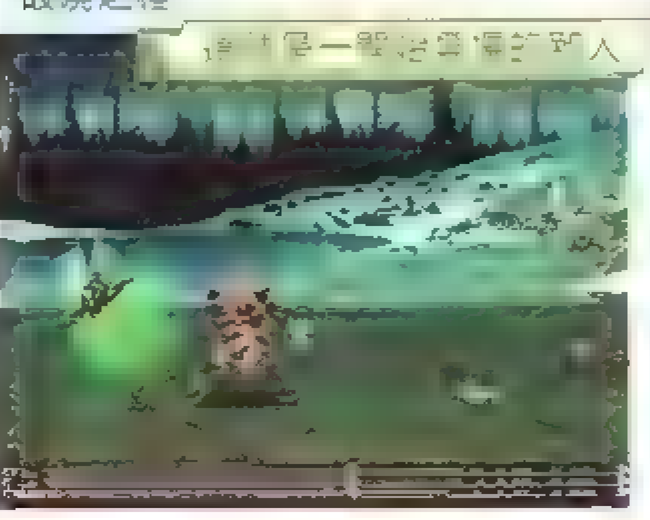
破曉之程

在一個幽深的山中湖內，一個身材姣好的美麗倩影，正在這湖水中沐浴著。但是，從這女子臉上的神情看來，只怕有什麼令她憂心而不能解的重要大事，在她的心中不停的縈繞。一會兒之後，她沐浴將畢時，卻看見岸上有一個人正在看向這裡。岸上的人並沒有發出聲響，知道了自己的行蹤被發現之後，便立刻從旁邊的樹叢小徑匆匆離去了；沐浴的女子不知道是誰在看著這裡，只知道她也是個女子。正在洗澡的那名女子走了上來，這就開始了聖女之歌二代的第一章－破曉之程。

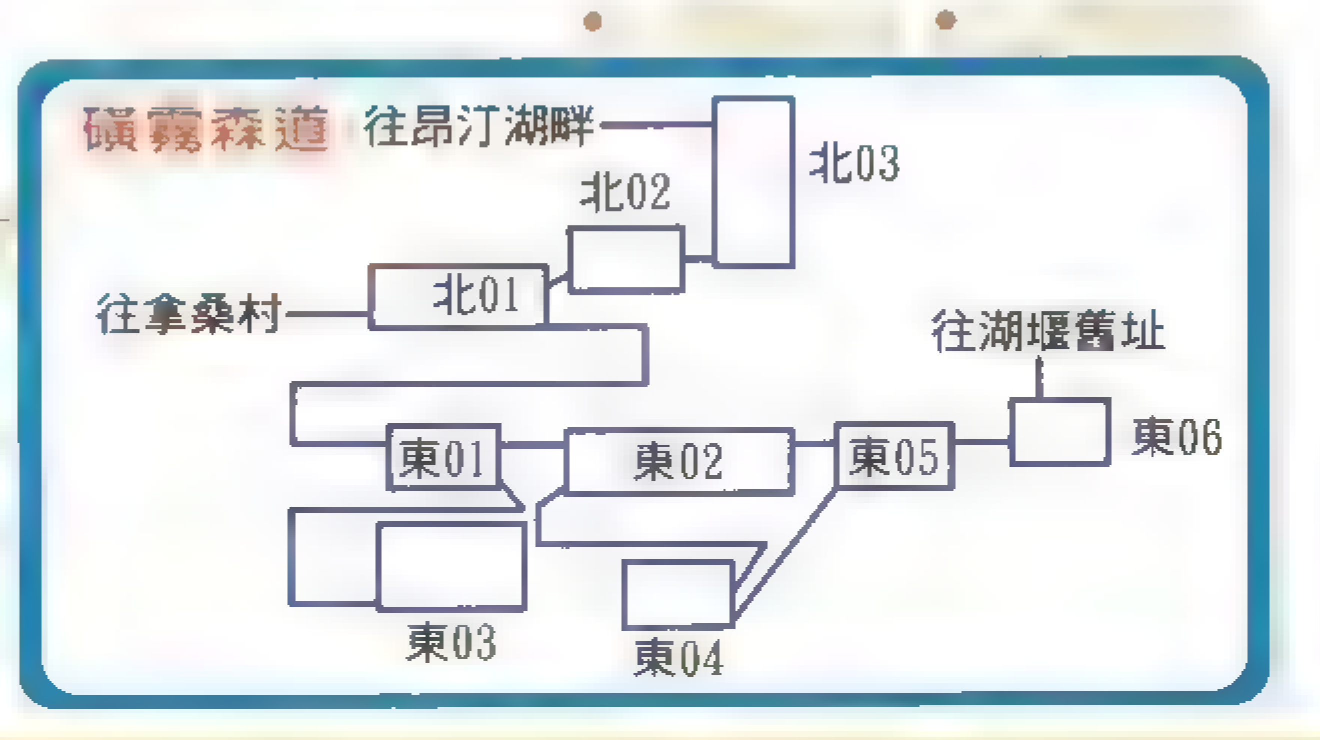


穿過礦霧森道就可到拿桑村

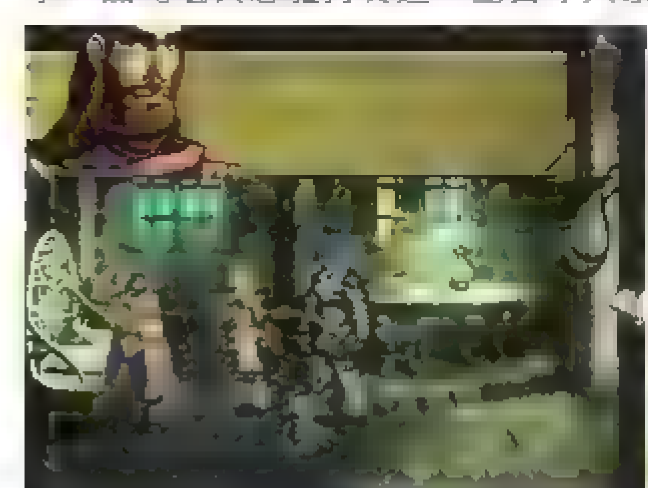
剛剛洗完澡的艾妲從湖中走了出來，和一邊在等待的兩名夥伴忍倫與貝丁打了聲招呼。貝丁似乎對於沒有去偷看艾妲洗澡大有意見，但是艾妲只當貝丁是個大色蝦，沒有理會牠。眾人商議一陣之後，決定往東邊下山，找尋前往亞薩城的路。從此處一直向左走出畫面，約莫過了幾張地圖之後，就會進入「礦霧森道」；從此處慢慢往下移動，就可以到拿桑村的村前。在快要到村前會有一人可以跟他說話，但是他也只是略提一下這附近的地形而已。走入拿桑村之後，可以看見當地村長自我改造的耕作用獸－托夫茲。



[illegible]



和大家聊一下之後，向裡面更深的進入村莊之中。進入村後的第一間房子便是宿屋，向宿屋老闆要兩間上房，貝丁還被當作是一隻鸚鵡呢！正當在和宿屋老伴哈啦的時候，突然間天搖地動了起來，急忙走出宿屋外，只見村人已經都集中在此，大家說目前最近出現的地震，都是一個叫做莉瑟兒的女人幹的好事，因為他與惡魔打交道，比害了大家...



想要到達亞薩城，必須經過魯那爾峽道，這條路在拿桑村這一端有個吊橋，但是這次的地震實在太大，把吊橋給震斷了。知道這件事情的主角一行人相當沮喪，連忙到處問村人有沒有什麼其他方法可以到達亞薩城；這時候有人說可以先去找村長黎斯，問問看他有沒有什麼方法，可以繞道前往亞薩城。



在正宗大門前看著村子的景象

眾人找到村長黎斯，向他解釋一些情形

被冤枉的莉瑟兒



村長的家就在村中岔路的左下角，前往之後果然看見黎斯；黎斯說他也不是沒有辦法，講著講著，就說到莉瑟兒的事。村長說莉瑟兒自己一個人住在昂汀湖畔，要大家前往找她看看。於是一行人走出此處，前往昂汀湖畔，在原本不能走的岔路邊找到了莉瑟兒。

為了要讓對方更願意說出重要情報，只留下艾姐和她對談。她不經意說出村長是自己的父親，又說到要繞過吊橋前往對岸只有一種方法，就是要經過舊礦坑；舊礦坑在村子的東邊，通常是由村中的一位名叫布蘭多的人在看管。當下莉瑟兒就交托艾姐兩樣物事，一是給村長黎斯的信，另外一個東西是交給布蘭多的藥，因為此人長年生病，莉瑟兒便將藥物交托艾姐給她帶去。走出莉瑟兒處之後，艾姐告訴忍倫剛剛的狀況，又說自己並不認為莉瑟兒會是和魔鬼打交道的人...不管怎樣，先前往村子一趟吧！

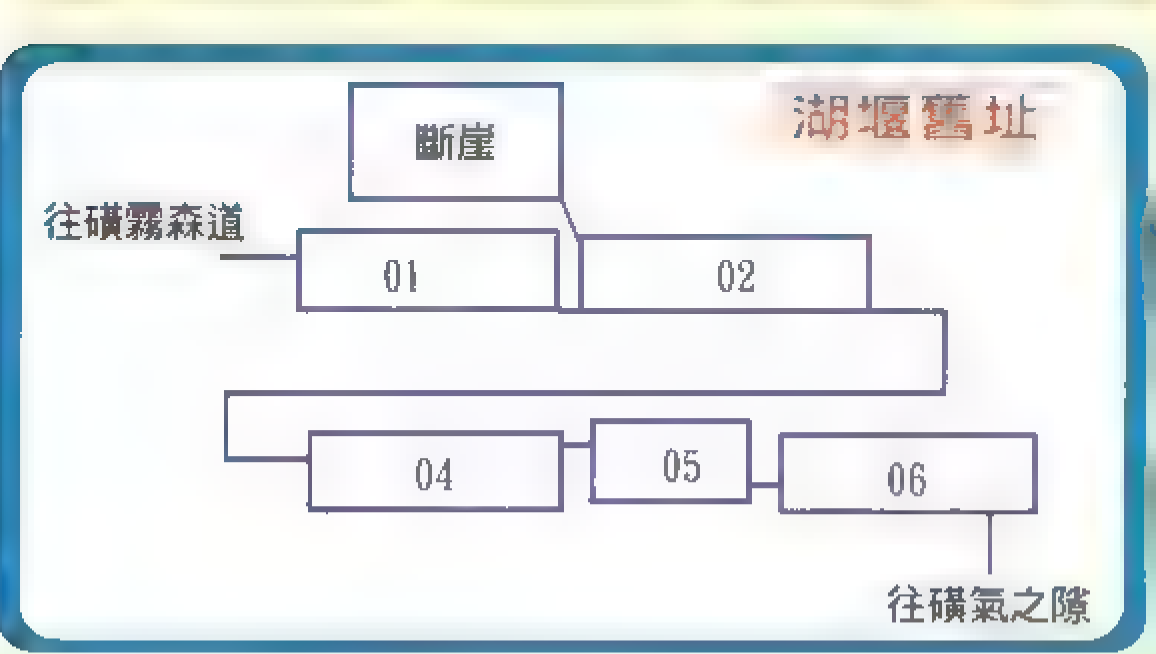


到了村中，發現村長並不在家。走到村子最西側，看見那名叫布蘭多的人的屋子。在那屋前有一個小童，他會告訴你那人已經不在村內，要找他必須先前往通往舊礦坑隔壁的格斯伯家，問格斯伯他的下落在哪。之後，找到了格斯伯家，他會要求你回答他的問題。他會問：「拿桑地區聯絡亞薩城的交通要道是哪一條？」答案是「魯那爾峽道」，他就會告訴你布蘭多目前在湖堰舊址處。

莉瑟兒將自己的情形都告知艾姐

多病的布蘭多

出了村往東一直走，從最一條路的人右邊出去，就可以到達礦霧森林道東段。穿過此處，就可以進入湖堰舊址。在湖堰舊址的中間處，有一個斷崖的斷崖，布蘭多就在這裡。和布蘭多說話，布蘭多會說出一些過去的事情，將莉瑟兒的藥交給他之後，村中的卜醫又會突然出現，說布蘭多是他的病人，不可以隨便吃這種來歷不明的藥！說著，就把布蘭多帶走了。布蘭多臨走前交給大家一顆炸藥，又說到礦坑已經封閉了，用這炸藥就可以進入其內

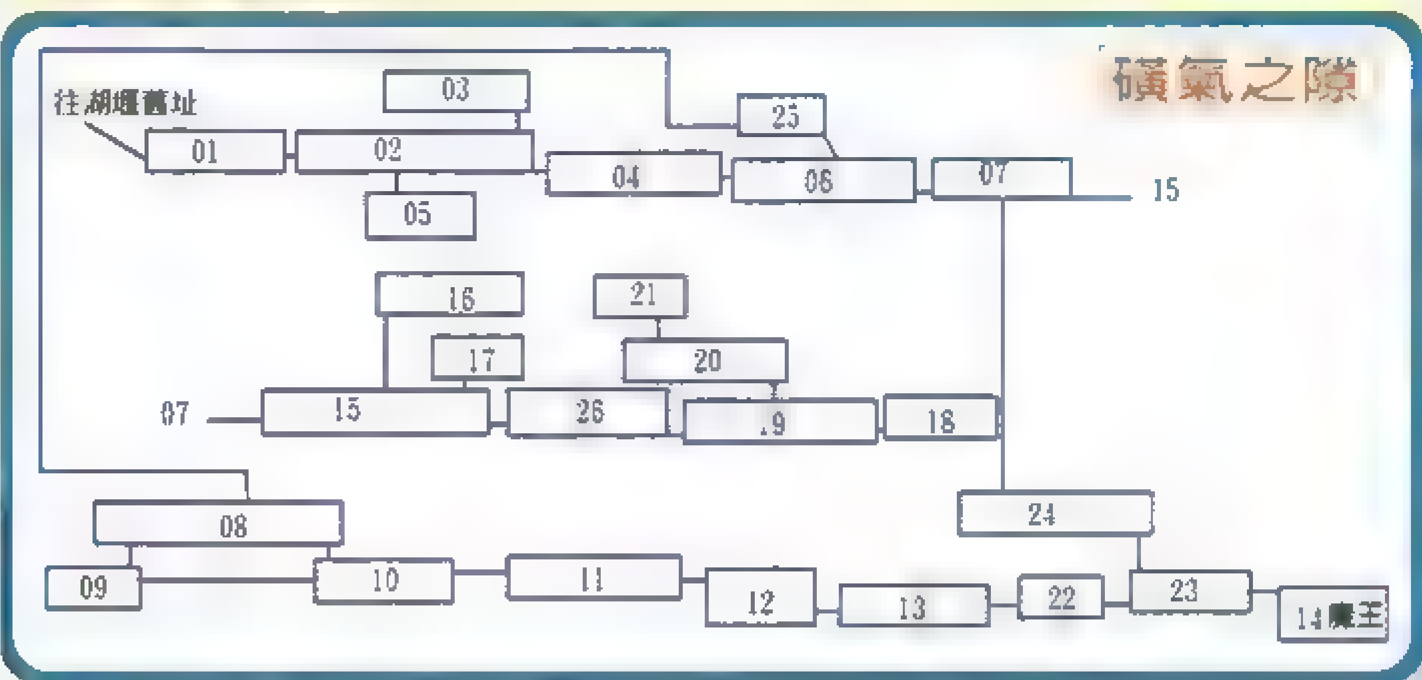




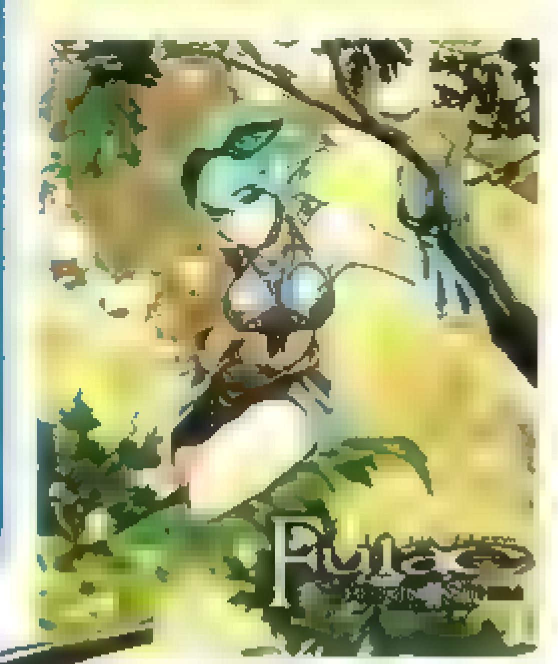
斷崖邊的布蘭多先生，他身上有炸藥喔。

從該處下來再往東走，會走入一處溫泉，在這裡可以遇見一個名叫做哈默的傢伙，他會邀請大家下去泡溫泉，不管怎樣，還是下去泡一下吧！這時候只見大家脫個精光...女主角好清涼喔.. 哈默先是說到那個叫做布蘭多的人是不輕易和別人談礦坑的事，怎麼會和大家說到礦坑已經開了的消息呢？原來布蘭多是那邊的工頭，在礦坑沒有挖到硫氣之前，一直都帶領大家在那邊工作，但是有一天硫氣噴出了，他就堅守在那邊直到大家都逃出來，也因此身體受了嚴重的傷害。哈默搞不清楚為何這些外地人要進入礦坑，但是也還是給了大家一些藥粉，用來防止硫氣的傷害。黃色用來醒腦、紅色用來減少硫氣的傷害..





艾妲溫泉香豔照片大放送 噴噴噴



走入礦坑內，到達最深處，在最深處的地方被許多怪物圍剿。一路逃出來之後，忽倫想到使用炸藥，將這些怪物封閉在洞口之內。想到這些怪物很可能會突破洞口而出，立刻回到村子警告村長！村長黎斯看他們神情慌張，知道有大事了，又讀了莉瑟兒給他的信，便召集大家來宣佈。但是那個可惡的卜醫葛門卻說怪物是艾妲一行所引出來的，在這種秀才遇到兵的狀況之下，說也說不通。眾人散去之後，村長又說到其實真正惹惱葛門的人是他，因為當年他從外地來，搶了葛門的鋒頭，最後又娶到葛門所愛慕的村長之女，之後又讓自己的媳婦莉瑟兒主持卜筮，簡直完全讓葛門沒有台階下。後來農作變差，莉瑟兒便使用「晶晶」，而葛門便硬凹說那是惡魔給的東西，村長只好將莉瑟兒流放。

這些怪物似乎都有毒性..

村中的眾人集中到村長家中，商討對策

村長語重心長的託付給艾妲等一行人，希望他們可以找出事情的真相，於是眾人只好立刻去莉瑟兒那邊一趟。到了莉瑟兒那裡，艾妲主動說出了自己的身世，他說自己是個受虐兒童，但是後來卻發現自己的父親是那樣的苦，因為兩方都沒有很好的情緒宣洩，所以才會產生悲劇。莉瑟兒則是將實情全部說了出來，他說地震並不是自然現象，而是精靈的憤怒，因為百年前的一場水患，昂汀湖中的精靈向石怪謬里求助，但是當時石怪正在休眠，精靈長老便將謬里的寶石取走，又將謬里給封印起來；直到數月之前，那封印的力量減弱，謬里便開始活動，這就是地震的原因

莉瑟兒的真面目

其實莉瑟兒自己就是湖中的精靈，因為愛上村長的兒子而與他結合。現在只有一個方法，就是取回曙晶，然後還村！回到村長處，向他說明這些，但是這事情卻給葛門聽見了，葛門衝出村子，要將曙晶丟掉！他一路衝入礦坑，將曙晶丟在礦坑內，然後倒在礦坑口。一行人在礦坑口撿到葛門，又將他送回村子裡面療傷。

葛門躺下後，莉瑟兒卻來到了村長屋內。這時候也顧不了這麼多了，立刻需要硫磺和雪銀草兩樣東西來救治葛門；硫磺在礦坑，雪銀草在森林內可以找到．．雪銀草就在礦霧森道東段的一處墳墓前，其實這個墳墓是羅斯的老婆之墳墓．．穿過森道往東一直走進入礦坑，然後在礦坑內部發現密碼盤，密碼盤被貝丁破解，之後進入內部．．．自行破解了一次密碼盤之後，在裡面還要解決一次的怪物圍襲，之後就可以將硫磺取得，取得後自動回村。

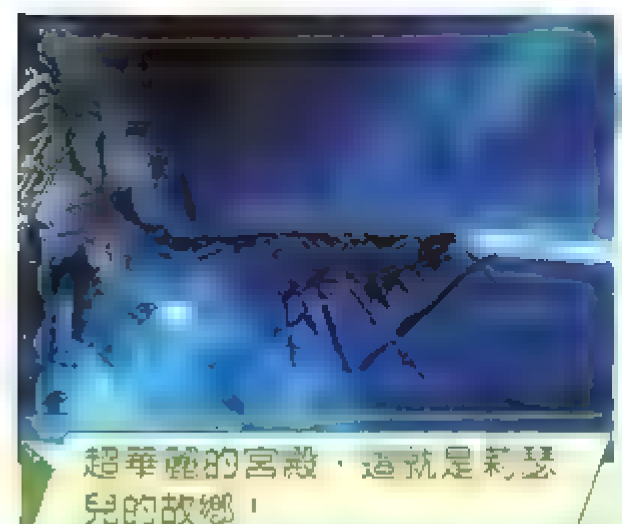
將葛門救活之後，他得知了當年村長的女兒，也就是羅斯之妻黛瑪，其實是愛著葛門的；也知道雪銀草是在黛瑪墳頭上找到的，於是便痛哭流涕，說出曙晶就在礦坑裡面。正說著的時候，地面又劇烈震動，連農田都裂開了，村長只好帶著村民上山，而莉瑟兒帶大家到礦坑口，給大家施了免於硫氣侵襲的魔法，然後囑咐大家一定要進入坑內找尋曙晶。

在礦坑內要經過兩段只有一線天的路，上面有磺氣噴發口，要看準間歇來通過。到達上次進入被圍的地方之後，就會看見一個巨大的怪物，他的身上有曙晶！將怪物打倒之後，取得曙晶，又覺天搖地動，原來在這裡後面的就是那隻已經被封印許久的石怪！眾人趕快將曙晶拿到莉瑟兒處．．．莉瑟兒一看曙晶已經取得，便帶大家到昂汀湖邊，施法進入聖地！


倔強的葛門老頑固在礦坑洞口，有點不想救他說


羅斯將埋藏在心中的話全部都告訴了葛門

進入昂汀聖地


超華麗的宮殿，這就是莉瑟兒的故鄉！

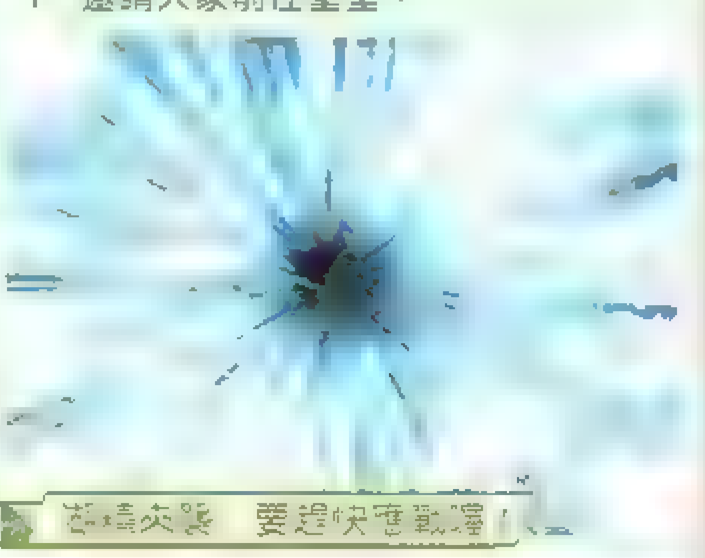
當下只見湖雲四合，風雨乍起，湖水分開，一座巨大的宮殿現於空中，莉瑟兒以曙晶為道，眾人直奔精靈宮殿！一進入其內，只見莉瑟兒召出了祭司長－歐法托芭，還有其手下夏爾各，以及湖精數名！也不容分說，便勇上來向眾人挑戰！打勝之後，才知道這是為了考驗眾人所進行的試驗。問過眾人的名字之後，就說到莉瑟兒，因為莉瑟兒私自離開本族，所以按照律法必須變化為水和晶。

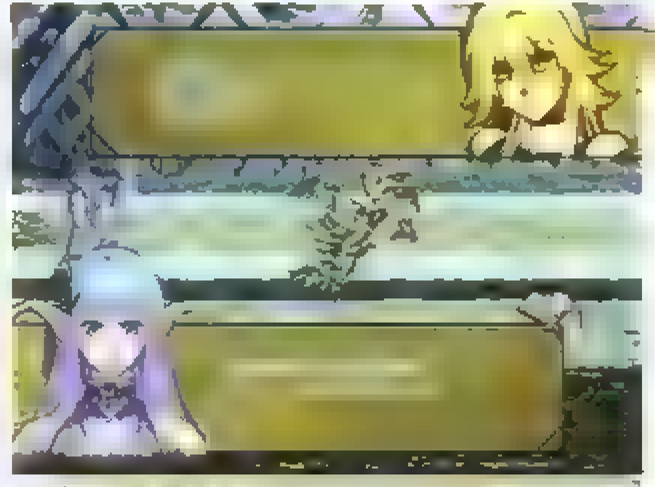
莉瑟兒和祭司長心意已決，看來是沒有什麼太多的挽回餘地．．既然如此，就跟隨著夏爾各離開吧！夏爾各約略提到了以前的莉瑟兒，原來她在精靈世界中是個人人追求的美女，但是卻離開了家鄉，寧可化入異界，現在回來，又要受處份．．．而且聽說百年之前也有個人是這樣的．．夏爾各帶大家到了村客，暫時在這裡進行補給和回復吧！

筆者強烈建議要在這裡進行回復和補給，因為這裡的武器品質都不錯用！在這裡的武器店可以買到一些以後可以長期使用的武器，建議可以多花一點前去購買。之後會有大事件發生，所以也不要忘記在道具店購買還要之類的東西。將東西都買好之後就去旅館花上一百元來睡覺，睡醒之後，夏爾各就會帶著一些人來找你，將眾人帶去一個地方。原來最近因為精靈們正在觀察石怪的封印情形，而且最近也有許多不明東西從地底冒出，所以差遣了一些斥候去打探消息，但是很奇怪的，這些斥候都一去不回，說這裡面有許多的怪物，都是從地底冒出來的。

當下夏爾各派遣一票湖精作前導隊，要三人跟隨再後進入封地觀看一下，於是眾人便進去了。但是在洞內卻看見一堆怪物的屍體，又看見一些湖精的石雕，讓人覺得相當詭異，再深入其內只見一名已經喪失心智的湖精，又碰見一堆怪物，只好與其大打出手！打敗這群怪物之後，繼續往內深入．．．

接下來一路上的怪物都是不能躲避的，連續打了幾次怪物之後，到了一個地方又看見一個湖精。眾人正覺得奇怪，再往下走又看見一大堆的湖精石像．．忽然一望，又看見剛剛那名湖精守護者正在變為石像！原來這些石像就是那些護衛隊隊員．．兩人正討論的時候，貝丁卻發現石像要攻擊他們，正當此時，夏爾各出現，說自己很抱歉讓三位身陷險境，一路的魔法棒是他設置，為了要抵擋燥氣。不管如何，現在都必須想出個對策，莉瑟兒的儀式也已經進行差不多了，他邀請大家前往聖堂。


胡精來襲，要趕快應戰喔！



在島上內可以查看到他人心思，莉瑟兒正在鼓勵忍倫

要前往聖堂只要跟船夫說一聲就可以了，在村中再補給一下吧！到了聖堂之後，看見莉瑟兒已經完全變為精靈的模樣，並且說到需要兵分三路，已取得可以製造神物的東西。其中有一處名叫惡魔喉道，決定由貝丁前往，另外一處是要去抵擋萬一突破結界的石怪，要讓忍倫去和愛爾配合。艾妲則和莉瑟兒一起護衛神殿中的祭司們，這樣兵分三路，大家各自去做各自的事了



這就是石頭怪最喜歡的寶石，不可以幫牠拿取喔



謬里，我來對付你就可以了！

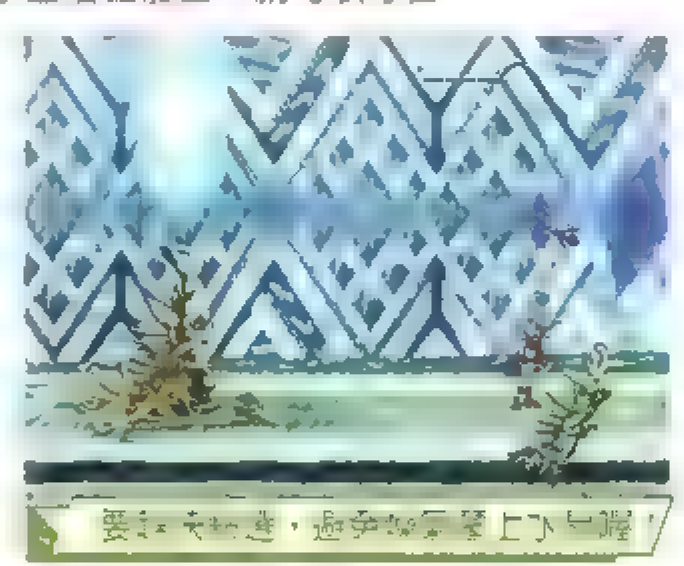


羽翼之槍是[illegible]

護衛聖壇

此時忍倫和愛爾各兩人要慢慢向內推進，在每一個台座上插上魔杖以形成力場，但到了最深處，謬里突然出現，將兩人的結界打破！莉瑟兒大驚，現在就看貝丁的了！貝丁在惡魔的喉道處有個小遊戲，需要躲避倒刺才能取得水晶，來回共需要四次。筆者認為這部分相當困難，需要多試幾次，所幸並不會因為失敗而GAME OVER。貝丁完成任務後，艾妲需要看守聖壇，將兩側的四個水晶保持在藍色位置，讓中央的水晶增強能量，就可以守住。

水晶小遊戲提示



要注意走道，避免被尖刺上下夾擊！

筆者在這裡也死過幾次，因為這個遊戲一定要完成，不然就會GAME OVER，所以筆者一定要先提醒大家一下，首先在貝丁完成任務之後要先紀錄，不然直接進行這個遊戲很可能會掛掉

聖壇的構造是由四根柱子加上中間一根大柱子所形成，四根柱子上面的黃光是燥氣，用滑鼠點選之後燥氣會退除，四根柱子都在無燥氣狀態下，中央柱才會集氣。所以，一開始先將四邊的柱子都點掉，點掉之後記得回來看一下之前點過的兩根柱子，應該會累積一格燥氣，這時候再點掉，之後去對面在無燥氣的水晶上也點牠兩下，這樣燥氣就不會被累積，就這樣反覆大概跑個十幾二十次，中央柱的氣就會集到最高處，這才過關

人魚精靈大戰石頭怪

雖然守住了聖壇，但是謬里還是出現了。和謬里的戰鬥是由艾妲的變身來執行，這時候建議使用時間差攻擊，一開始先用一個光輝之盾增強防禦，然後選擇auto的防禦來抵擋攻擊。謬里除了普通攻擊之外，大多數都需要4～5的時間才能發技，這時候就可以使用時間為4的羽翼之槍，攻擊完後立刻選擇防禦，就可以將他的攻擊完全避掉。

謬里的血大約十五萬，羽翼之槍攻擊一次大約4～5萬滴，所以大概攻擊四次就一定會掛。謬里被擊敗之後，牠非常的不服氣，一直叫囂著要將寶石拿回去，這時候大家才發覺是有個誤會，便將百年前的事情告訴了謬里；原來當時並不是要偷那顆水晶，是因為謬里正在睡覺，就先去取下，但謬里卻以為是賊，要大動干戈，於是只好將暴跳如雷的謬里封印起來，現在終於和謬里說了清楚，大家只說要殺要剮都悉聽尊便！

艾妲也又說話了，她質問石頭怪，是不是一定要取人性命才肯甘休？這樣孤僻的個性，只知道抱著一個自己所喜歡的寶貝，是不會有人做牠朋友的！這番話講得石頭怪內心大慟，於是莉瑟兒說願意做石頭怪的朋友，謬里相當感動，但是這時候莉瑟兒卻也動了情心，因為之前受了太大的傷的緣故，要變化為水與晶！

這時由謬里完成莉瑟兒的希望，將莉瑟兒帶回村子，在村子裡面和大家見面。大家一見到謬里嚇一大跳，說莉瑟兒果真是與惡魔有關，但是解釋之後才知道所有的事情。村長擎斯才告訴大家，自己其實根本就是精靈！原來數十年前在



謬里，你是不是也需要朋友



……自己的身體來當作橋，讓我們過去

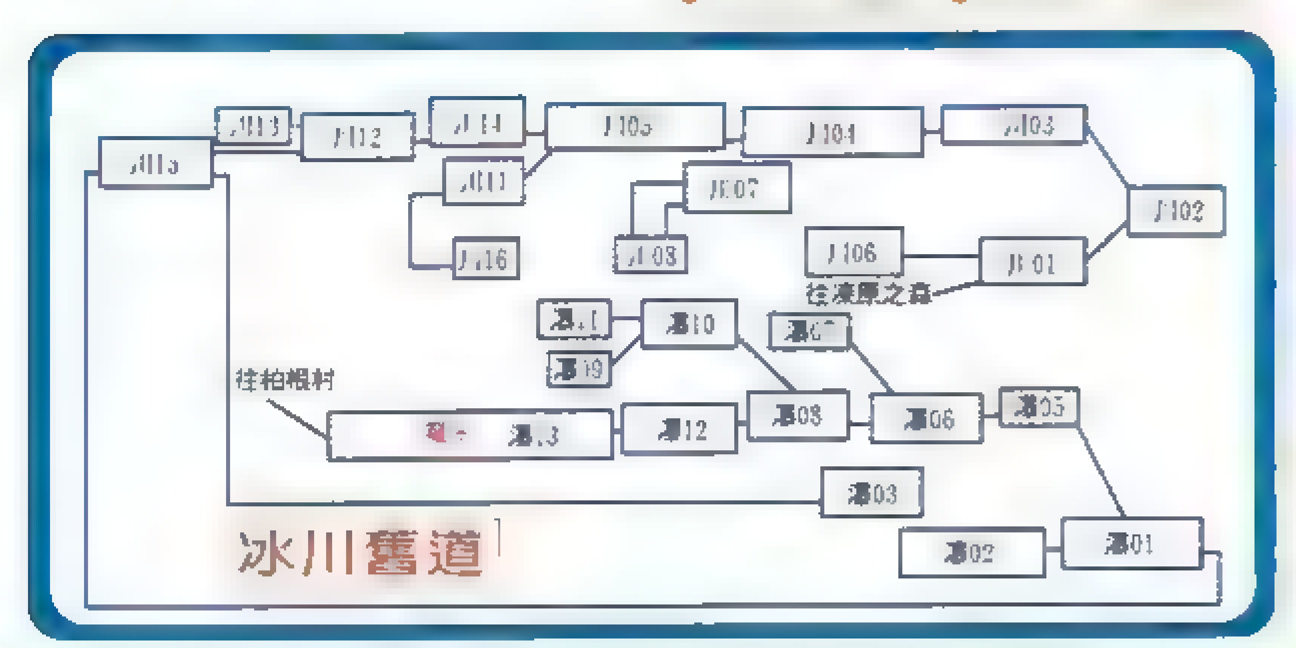
精靈族中也有個精靈下了凡間，就是翠斯！翠斯看著莉瑟兒，也不願意自己的兒子英索爾再受相思之苦，於是當場決定以捨命之法代替了莉瑟兒化為水與晶，並將村長一職給了爾門。大家傷心之餘，也只有接受了這個事實。之後繆里前往斷橋處，變身為橋，讓三人過去。湖中的精靈、犧牲的繆里，以及亨桑村的村民們，希望這些人可以一起好好的生活吧！

冰川上的影伴

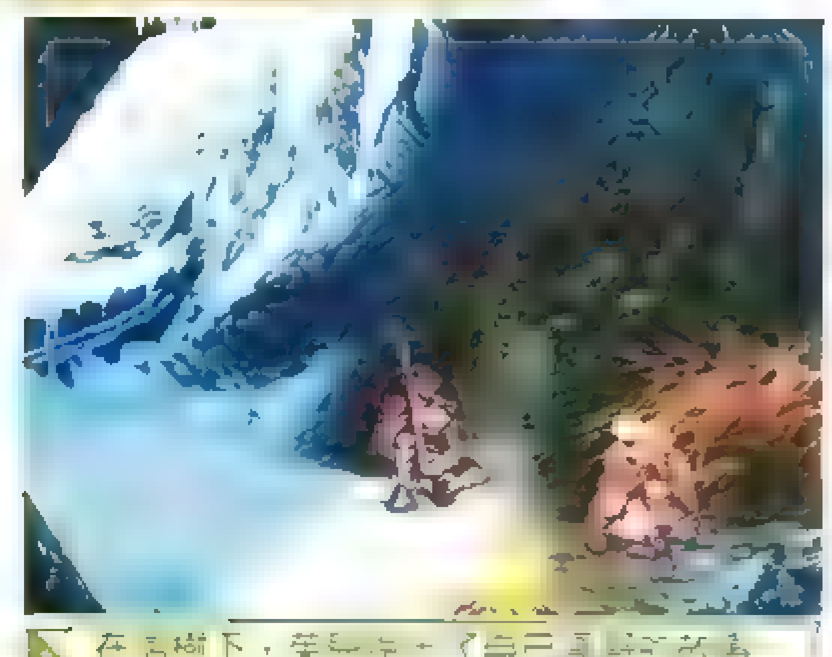
穿過吊橋之後來到了德魯斯泊村，在村中的宿屋　看多人，又到了武器店：店老闆說有個銀髮的小姐前幾天往冰川去了……該不會是那個人吧……向村中人打探一下情報之後回到旅店，被老闆娘誤會是情侶，三人睡在一間房內。要睡覺的時候，貝丁一直在慫恿忍倫和艾妲一起睡，但是忍倫似乎打算睡地板，倒是艾妲卻大方的讓出自己身邊的空位給忍倫……睡覺睡到一半的時候，艾妲想起了自己的妹妹。那個和她一樣飽受各種摧殘的妹妹麗芙，現在不知道是在亞薩城的何處？不知道她過得好不好，有沒有地方睡覺？忍倫也醒了，知道艾妲想起妹妹，就安慰她，也告訴艾妲，艾妲在處理繆里的事件上做得很好，並沒有讓精靈族流了過多的血，而且現在繆里的心結也解開了。

第二天雪停了，眾人去找村長問清楚有關那個叫做冰川之魔的事……這時候才知道原來村中一個叫做盧尼的年輕人可能被冰川之魔抓去，而且之前那個往冰川去的小姑娘也沒有下落，不管如何，還是要往冰川去。

鏡頭一轉，茱兒和盧尼被定在冰柱裡面，此時可以選擇要不要救盧尼，筆者選「要」，鏡頭轉回艾妲處，三人出發，從村子最右邊的路上去，就可以前往冰川舊道，往前面去就可以看到茱兒和盧尼所在的場景，在該處將盧尼救下，然後逃回村中，四人在另外一邊的一棵大樹下面升起火來，就在此地暫時休息一下。




冰原上的白髮女子，是茱兒



在這樹下，[illegible]

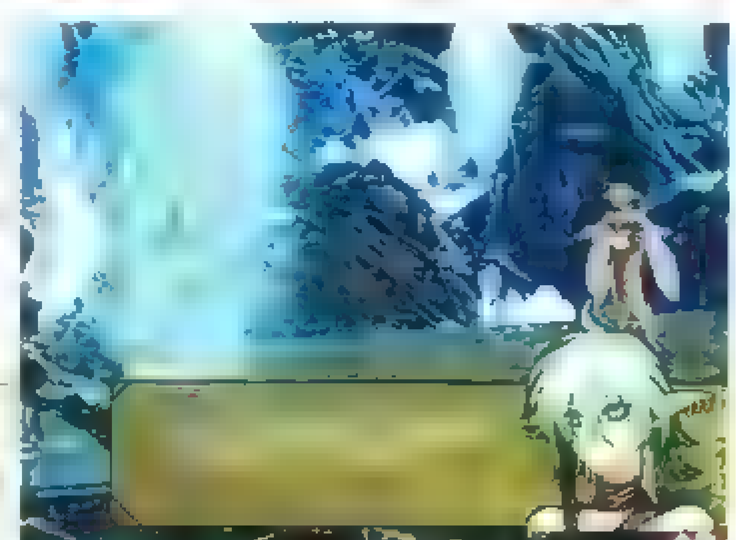
原來茉兒來到此地是為了要找自己的哥哥，因為她哥哥和她在戰爭中離別了。從龍蝦貝丁的口中，則是知道茉兒之前和忍倫似乎有過一段似有若無的戀情，這對艾妲來說又會形成怎樣的一種衝擊呢？因為茉兒的哥哥似乎也在亞薩城，所以暫時跟大家一起同行。將東西打點打點之後，大家一起前往找冰川之魔。在冰川中央處找到了冰川之魔迪卡諾達，眾人在一陣狂轟之下無法打贏，最後在他們強大的火力之下被擊敗了。但是敗下來之後，背後突然出現一個名叫弗雷的精靈前來阻止。

原來那個弗雷和迪卡諾達兩人是同族的精靈，迪卡諾達將族中的秘寶－妖精之眼偷走了，弗雷前來追凶。但是迪卡諾達卻又說，弗雷是要使用妖精之眼拯救自己瀕死的弟弟，根本不是為了族人的福祉！兩人吵一架之後，弗雷將迪卡諾達制服，並且收回妖精之眼。妖精之眼一取出的時候，只見艾妲的胸口發出閃光，妖精之眼也跟著共鳴起來！弗雷大為驚訝，決定立刻將艾妲等人帶回國內。這些妖精將眾人擊昏之後，都帶到自己的國家了。在弗雷的國家中，弗雷和這國的女王辯論起來，弗雷認為應當將艾妲的項鍊與妖精之眼並用，投入該國的生命之爐中，這樣或許可以拯救國民。

水[illegible]之魔迪卡諾達，要來對抗[illegible]



女王與人[illegible]



往生命之爐

特拉希爾聖殿

20　19　17　14　18　13　15　18　12　08　09　06　11　10　07　旅店　22　23　道具　01　武器　21　02　樹牢01　樹牢02

因為原本妖精之眼是要與另外一件物品「芙蘿之環」共用的，但是那芙蘿之環卻失去了，所以現在族人有許多都生了病，甚至死亡；但是女王卻認為妖精之眼絕不可用其他的物品來代替混用，弗雷與其大吵起來，但是女王將眾人喚醒後，那弗雷卻一直想用艾妲項鍊來救自己的弟弟。

女王解釋芙蘿之環的用處，原來這個環可以讓妖精之眼活化，帶來該族族人生命的更新，但是芙蘿之環喪失，所以弗雷才會打算用艾妲的項鍊。不管如何，女王對眾人很抱歉，讓大家隨意在族中逛一下。在村中道具店聽完賣道具的女孩所說的有關於風精靈的悲傷故事之後，就會有精靈來尋找大家回聖堂。回到聖堂的半路上，眾人卻遭到那個弗雷的伏擊，這次戰鬥又輸了，項鍊被搶走了！

弗雷是個[illegible]

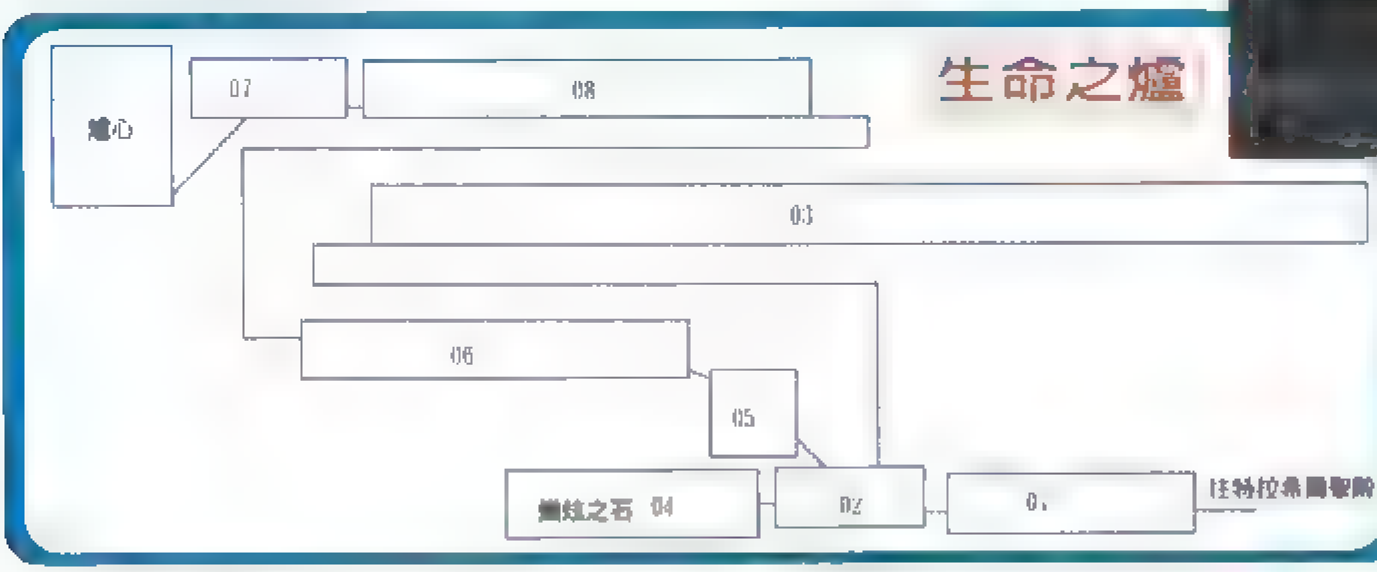
弗雷，這次[illegible]

樹精靈的命運危機

醒來時已經身陷樹牢，女王說剛剛弗雷將項鍊與妖精之眼融合，但是卻害得許多族人變成妖獸，此時只有進入生命之爐，將艾妲的項鍊取出，才能讓眾人回復原狀。但是要進入爐中，必須使用冰潔之玉和熾炫之石，當下便交付冰潔之玉給艾妲，又說那熾炫之石就在生命之爐附近，這時大家也只好硬著頭皮向前！



[illegible]，這也是[illegible]





生命之爐[illegible]

闖出樹牢，從底下慢慢向上進攻！穿過一層又一層的梯子，走入一重又一重的迷宮！在到生命之爐之前，要先取得熾炫之石喔！只是在那之前，會先碰見弗雷和他的部下攔阻我方，這時候要使出渾身解數來對付！打敗弗雷之後進入生命之爐內，在左右兩側先安放好冰潔之玉和熾炫之石，之後讓艾妲進入生命之爐。艾妲在生命之爐中使用人魚的方式移動，在最左上角拿回了自己的項鍊。這個項鍊被拿回來之後，立刻出爐。出了爐後只見外面有聲音，大家都不見了。

走出殿外，看見一個巨大的灰色怪獸正在和弗雷作戰，原來這就是因為那項鍊與生命之爐同化而變成妖獸的弗雷之弟！弗雷幫大家擋下了他弟弟的攻擊，但是總是必須一戰的！大家同心協力，將那隻怪獸打倒，打倒之後果然現出了少年的形象，但是已經變成屍體了。



[illegible]

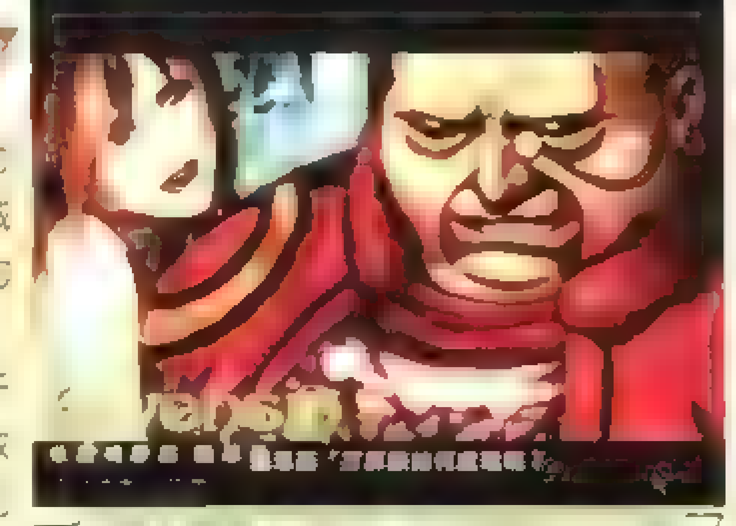
面對這種狀況也無可奈何，女王出現，大家趕快認錯，女王並沒有怪大家，因為碰到了這種生死存亡的關頭都是會這麼做的，因為愛不但激勵人，有時候也會迷惑人啊！眾人取得了項鍊，也為樹精靈解決了大問題，女王安排手下直接送大家出俄皮小川。但是這些樹精靈失去了他們的笑薩之環，將會失去永生，女王笑笑說不要緊，這樣其實也不錯；以往他們的族類因為有永生的緣故，都不太珍惜自己的生命，但是現在時間有限了，反而更能夠看著這世上的一切，這樣也未嘗不是好事呢！在一片湛藍的光中，眾人被傳送出了俄皮小川，迎向另外一個未知的領域...

前往亞薩城

亞薩城中的首富[illegible]，[illegible]

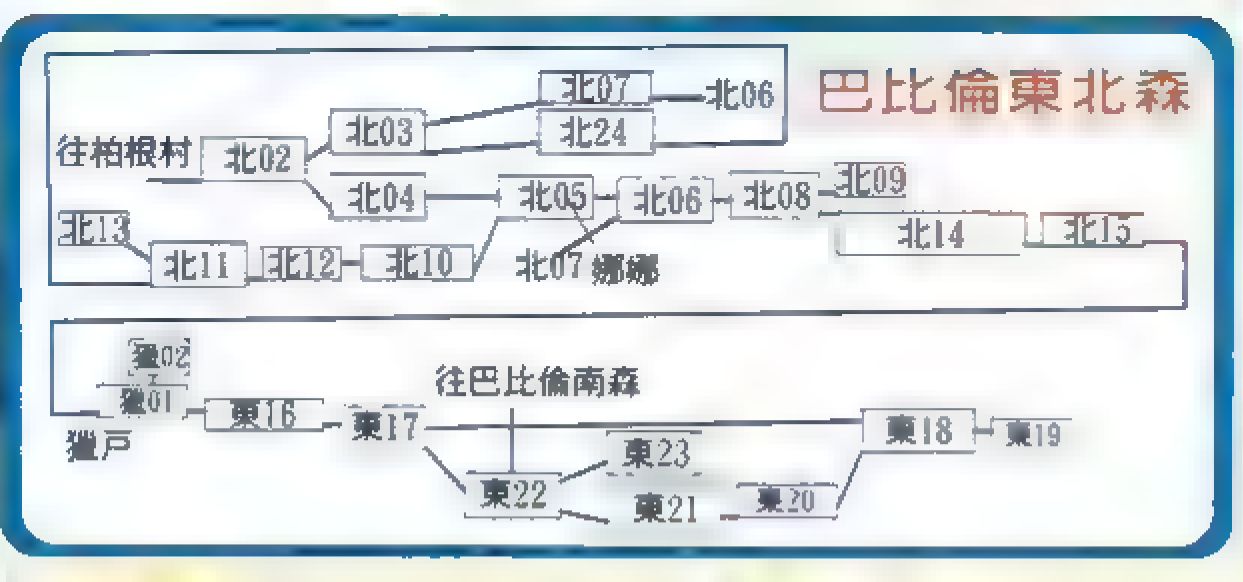


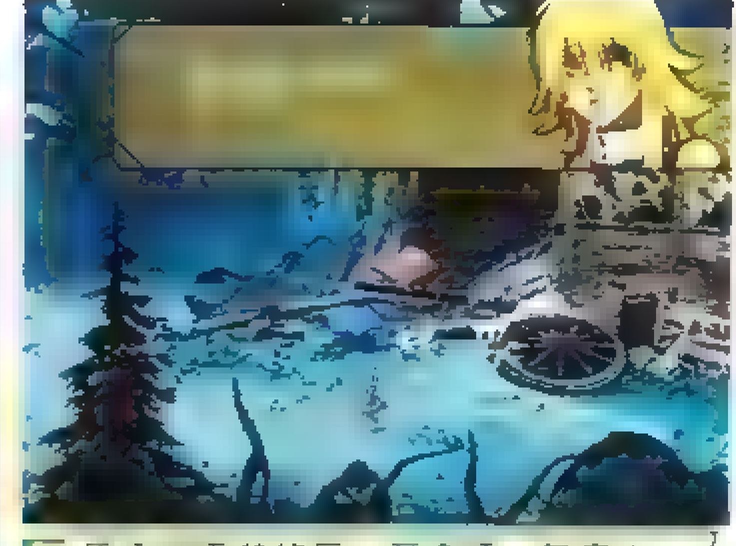
[illegible]



這人[illegible]

不會是他二哥[illegible]但是艾妲想到了麗弗，也一定要進亞薩城救她脫離！





馬車裡面裝的是什麼東西，怎麼士兵都死了呢



這人就是吳衰德，這大色鬼吧，竟害老婆等他等到死去活來啦！

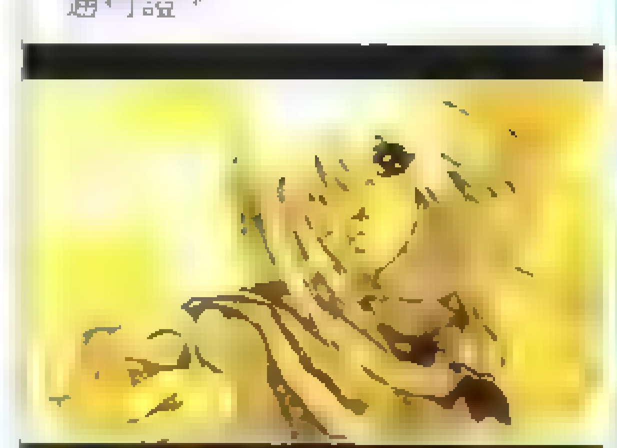
言白夫又說到，大伙達伐木場旁邊的宿屋可以幫人弄假的通行證，不過要先去找村長一下。到了村長家，村長說看見大家很高興，給大家一些藥草吃吃。這時候湯姆又帶到了娜娜，她會被帶到哪裡去呢。從村子往右一直走出去，就到了巴比倫北森，在巴比倫北森之中，看見了一輛損壞的馬車，馬車上有著幾具亞維城城兵的屍體，再往前一看，只見一小女孩被怪物包圍，員丁立刻上前去救助！

將怪物擊退之後，小女孩說自己的名字叫做娜娜，但是對於她為何會跟亞維城城兵在一起卻是語焉不詳。將娜娜收下一起往前進，到了一處獵人小屋，在其中發現一名男子，大家在說話的時候提到有關莉瑟兒的事，那人便問說大家是不是從宇蔡村來的，這個人不是別人，就是莉瑟兒朝思暮想的郎君吳衰德。眾人將宇蔡村的事原原本本的說了一遍，那吳衰德為了答謝，給大家許多爆藥之後就回村去了。

蘇羅卡與通行證

從獵戶處向森林南段走，就可以到達蘇羅卡民宿。民宿的主人蘇羅卡是個死要錢的人，要很高的價錢才讓大家製作假通行證，談判不成之下，當夜先在此地睡上一覺。晚間正安眠的時候，忽倫胸中的某樣東西掉了出來，那便他想起當年他跟茱兒之間的一段過去，既然已經睡不著覺，便走出門去看看夜景，茱兒已經在民宿外，兩人在這裡聊到以前的事。

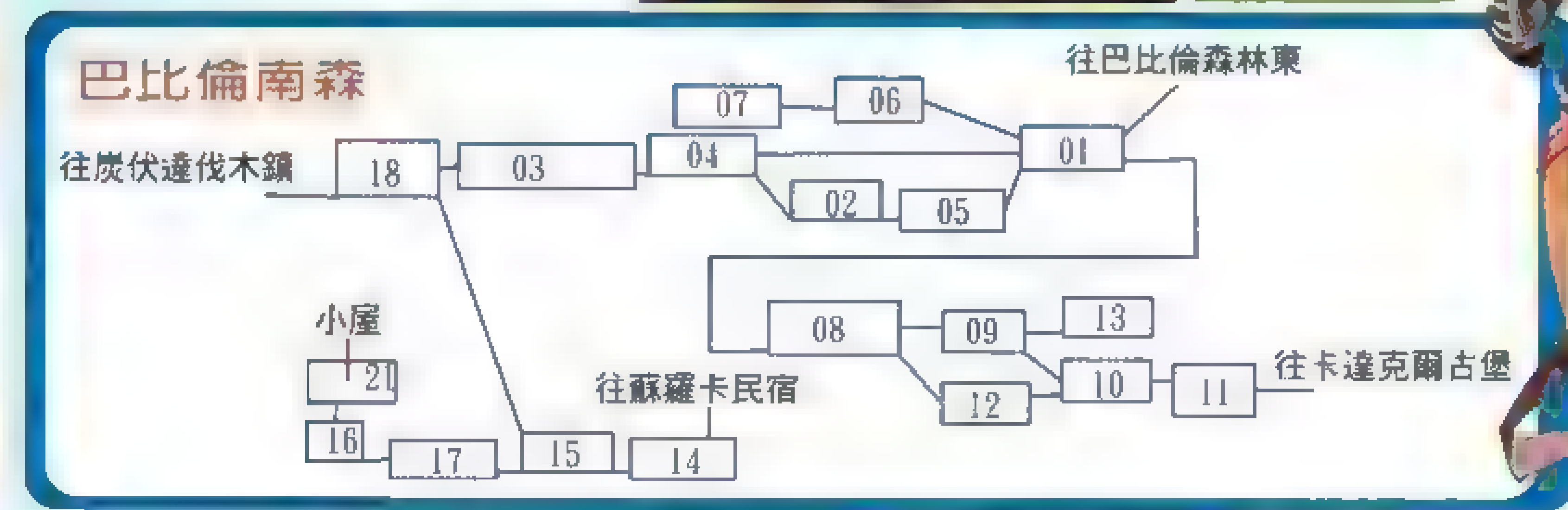
原來以前忽倫曾經被茱兒救過兩次，但是後來因為戰亂的緣故失了蹤，直到現在才相會，在夜晚的浪漫星空下，兩人似乎有點想愛，但是正在氣氛很好的時候，卻出現了詭異的聲音，原來是之前襲擊娜娜的生物，現在將牛拖入井內。現在正是時候，藉著怪物，蘇羅卡答應交換條件，只要大家幫他將這怪物清除，他就幫大家製作通行證。

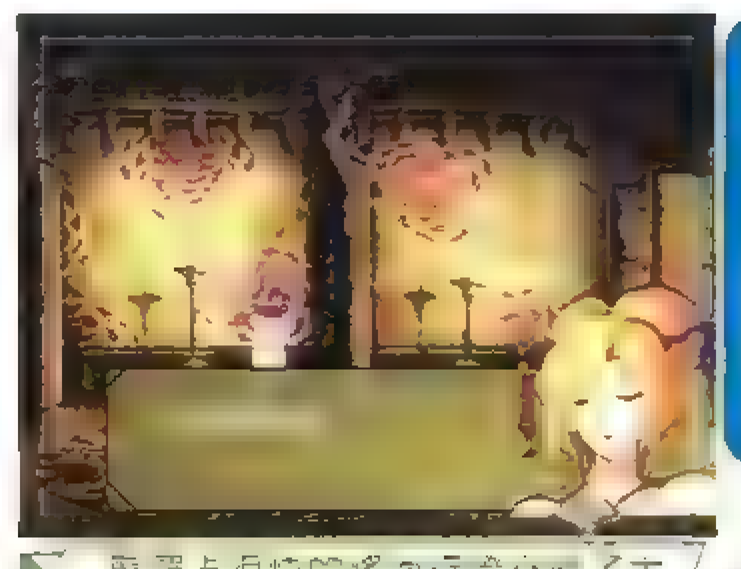




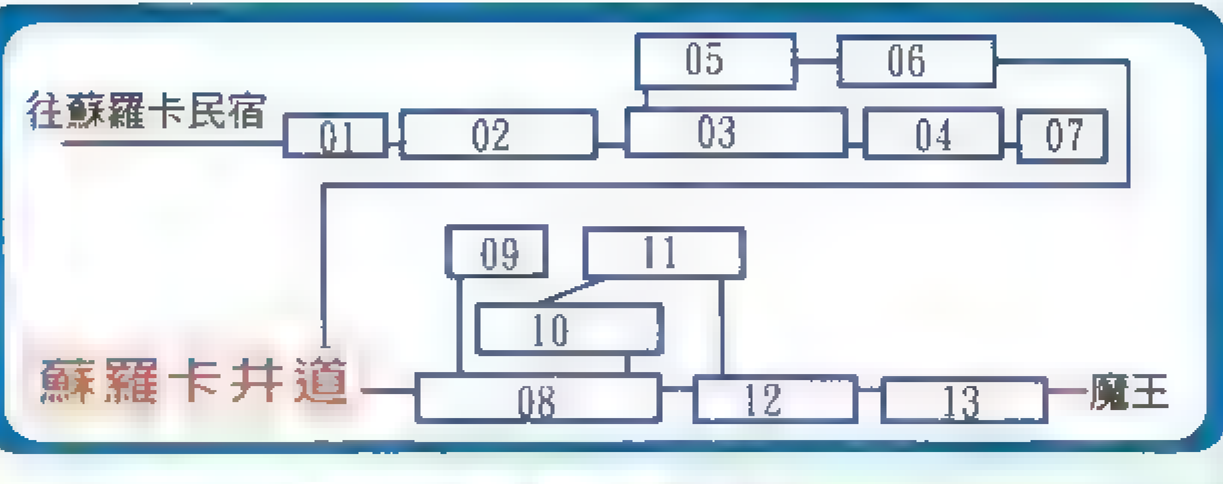
這口井裡有重要的線索，要拿回去給蘇羅卡！

看來在一代裡面，茱兒與忽倫之間還有一段故事





蘇羅卡很快的將通行證交給了大家，可以進入亞薩城了



在最裡面會遇到一隻怪獸，但這隻怪獸並不是魔王，要保留一點實力，打完這怪獸之後，真正的魔王會出現，這時候再全力攻擊。清除怪物之後出來，連貝丁在內一共要五張通行證，因為通行證需要識譜，所以需要前往巴比倫森林小屋中去取，取得之後，當夜通行證做好了，眾人出發前往亞薩城，要前往亞薩城必須先穿過巴比倫森林的炭伏達伐木村，一進入此處，就快接近亞薩城了。

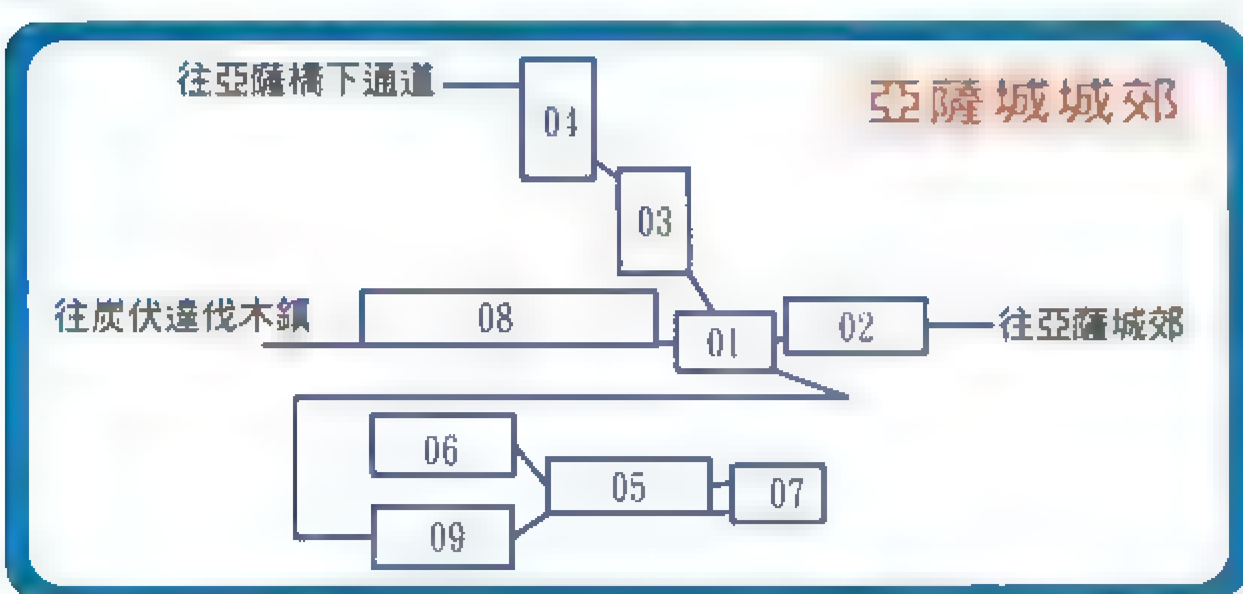


遇人一變，人相，看會城想打

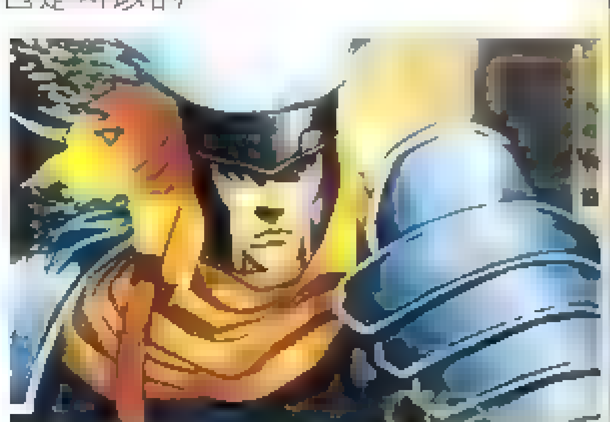


亞薩城內成功潛入

進入炭伏達伐木村，與眾人聊一下，立刻就可以知道亞薩城兵的所作所為，還有魁恩西的骯髒。其中有個叫梅爾的人，提到有關於之前那個亞蒂村被燒的故事，既然講到這裡，大家莫不是義憤填膺，只覺得魁恩西那樣的人再肉碎一定會有報應的，因為天道好還，報應不爽！和此人說話之後，又說到要進城去的話需要提防撒雷母那些海盜，因為他們也會進入亞薩城。這樣亞薩城會發生大事！想著，還是一路走出了炭伏達伐木村。出村子後會到達亞薩林道，在此處一直向前走就可以進入亞薩城郊，在城郊又碰上了之前刁難娜娜的那個惡棍。



這個惡棍看見美麗的艾妲，說她屁股又圓又翹，應該去當熱舞女郎而不是當商人。在想說更調戲的話的時候，一個有著紅色瞳孔的人出現了，他騎在馬上，高大英武的樣子讓人敬畏三分，他指示因為現在是活絡節，稍微放寬通行也是可以的。



他會不會是某先的哥哥呢要等到後面才知道…

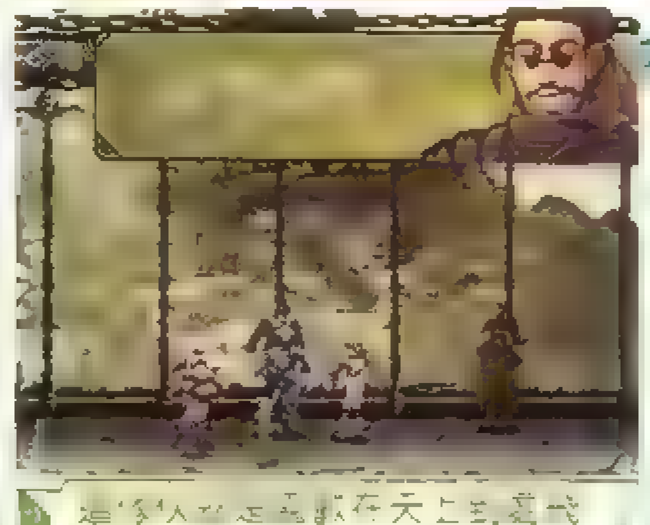


要先去老安打聽所羅的位置

和娜娜的老爸聊天，也很不錯喔

當下進入了亞薩城內，穿過克羅修鐘樓之後就可以進入城中。在城中碰上了娜娜的爸爸，他向大家問明了和娜娜在一起的原因，也對於娜娜自己一個女孩子竟然前往巴比倫森林感到不可思議。娜娜的爸爸在家中和大家閒聊，聊到有關於那些魁恩西手下幹的好事，又說現在魁恩西和薩雷母海盜結夥，薩雷母只搶劫亞薩城以外的船，而薩雷母要的木材和奴隸則由亞薩方面提供。

艾妲向著娜娜的爸爸問著，看有沒有可以接近魁恩西的方法。他說只有一個人有可能有辦法，就是住在亞諾司達區的所羅。這個人以前跟著魁恩西，後來不幹了，自己一個人住在此處搞些發明想要飛上天空去。眾人立刻前往該處，向所羅的鄰居詢問他的下落，鄰居說他上煙囪山吊橋處去試他的大翅膀了，眾人立刻前往該處，卻意外碰見娜娜，娜娜在跟爸爸生氣，因為他恨爸爸任由那些魁恩西的手下將媽媽帶走！



這傢伙[illegible]在天上[illegible]來飛去的人

奴隸販子事件

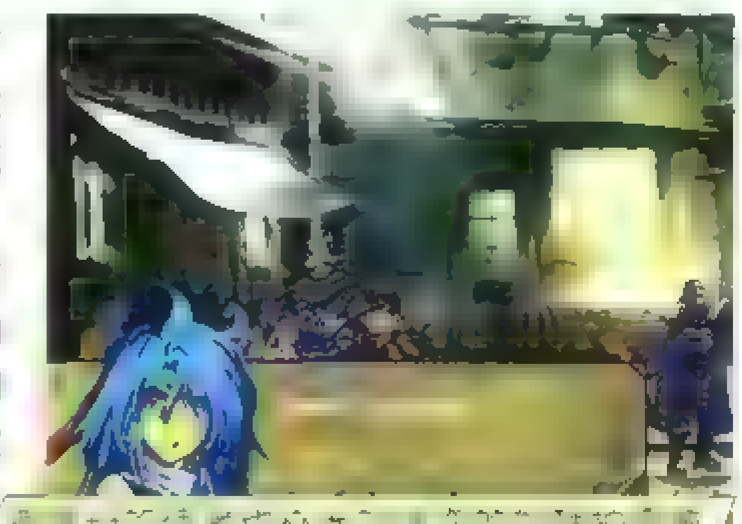
珊珊負氣離去之後，眾人突然見到了所羅，所羅說要讓他想辦法也可以，但是必須去畢安競[illegible]去買[illegible]酒[illegible]去買了酒回來見所羅，所羅說到在每年的這個時節，下弦月之夜時，魔晶石會在奴隸大會上重出現，所以今晚是最好可以見到它的時間，但是這個時候，在搶奪中，珊珊身上的某樣東西被拿走了，[illegible]會有被賣為奴隸的危險．．．不管如何，眾人知道消息之後，立刻前往奴隸大會！

這個時候先從珊珊家到查看搶奪發現珊珊被抓的事情，然後從亞諾斯達區 02 離開這裡到達奴隸大會，在奴隸大會看見骨董母的侍者們，這些人似乎是來批發奴隸的，眾人正[illegible]，突然一艘極為華麗的飛空艇從城鎮的上空飛過，看見了這些飛空艇的笑兒，便[illegible]一樣有著紅色瞳孔的席列也出現了。席列就是一開始在城門口跟大家過不去的傢伙，笑兒認為他懷疑也很可能是自己的哥哥，所以現在堅持要自己一個人去找他，[illegible]再在酒館前碰頭，就離開了大家

笑兒離開之後，前往酒館到 02，在那邊找到了[illegible]載走珊珊的那輛馬車，但是馬車上面[illegible]有人[illegible]一只[illegible]從此處進去是一個[illegible]的所在，[illegible]之後，才發現此處竟然是一個人聲鼎沸的酒館！既然要打聽，就打聽到底！忽倫[illegible]被兩個[illegible]姐包圍，就是要跟忽倫私下[illegible]一下，艾妲[illegible]，只好放忽倫去跟[illegible]聊天

這時候到處打探一下，就可以知道二樓樓上的傢伙是個會使用紙草人的東方客，這時候去找酒保，艾妲會因為忌妒忽倫跟別的女人親近而喝下酒精，然後大醉，醉了之後，東方傢伙的手下有個手持大刀的人想要跟艾妲一起喝酒，但是艾妲當場發起酒瘋，和那人大打出手，打贏之後，酒館也呆不住了，

此時看見窗外的奴隸市場還來了一輛馬車，[illegible]是甚麼東西！眾人從酒館離開，要先找一點醒酒藥幫艾妲醒酒，卻碰上了酒館保鏢！將保鏢解決之後，忽倫打定主意要先幫艾妲醒酒，於是便走出酒館，在奴隸市場的左邊找到一個叫做朵兒的小女孩子，向她買價值 1000 元的醒酒液。



[illegible]

大鬧奴隸市場

醒酒液還沒有喝，一貝另外一邊是是柏爾，也就是珊珊的爸爸，也正拖著奴隸販子，請[illegible]不要將珊珊賣掉，忽倫見狀上去詢問柏爾，這時候艾妲卻上台上去大[illegible]大[illegible]，[illegible]比珊珊更便宜又好用，應該買[illegible]不要買珊珊，之前被艾妲打敗的巨漢出現，說艾妲不該鬧場，[illegible]一定在[illegible]



大鬧會場之後當然會被人家追殺囉，下手[illegible]一點

到珊珊，[illegible]看不對[illegible]一轉頭艾妲[illegible]，[illegible]大打出手之後，戰勝了，樓上的東方客手下[illegible]中最強的戰士與三人打[illegible]

打勝之後，一隻[illegible]戰士頭上飛過，[illegible]東方客的手中，東方客也是擁有極大的威力，[illegible]人並不覺[illegible]樓上[illegible]侍者[illegible]人，[illegible]東方的[illegible]，[illegible]算是[illegible]這人說看見艾妲[illegible]，便要將珊珊[illegible]艾妲全部買走，當然忽倫不肯，三人便和其大打出手，[illegible]失去[illegible]的艾妲[illegible]被裝上馬車，離開了[illegible]城，[illegible]在馬車旁[illegible]，是[illegible]的笑兒

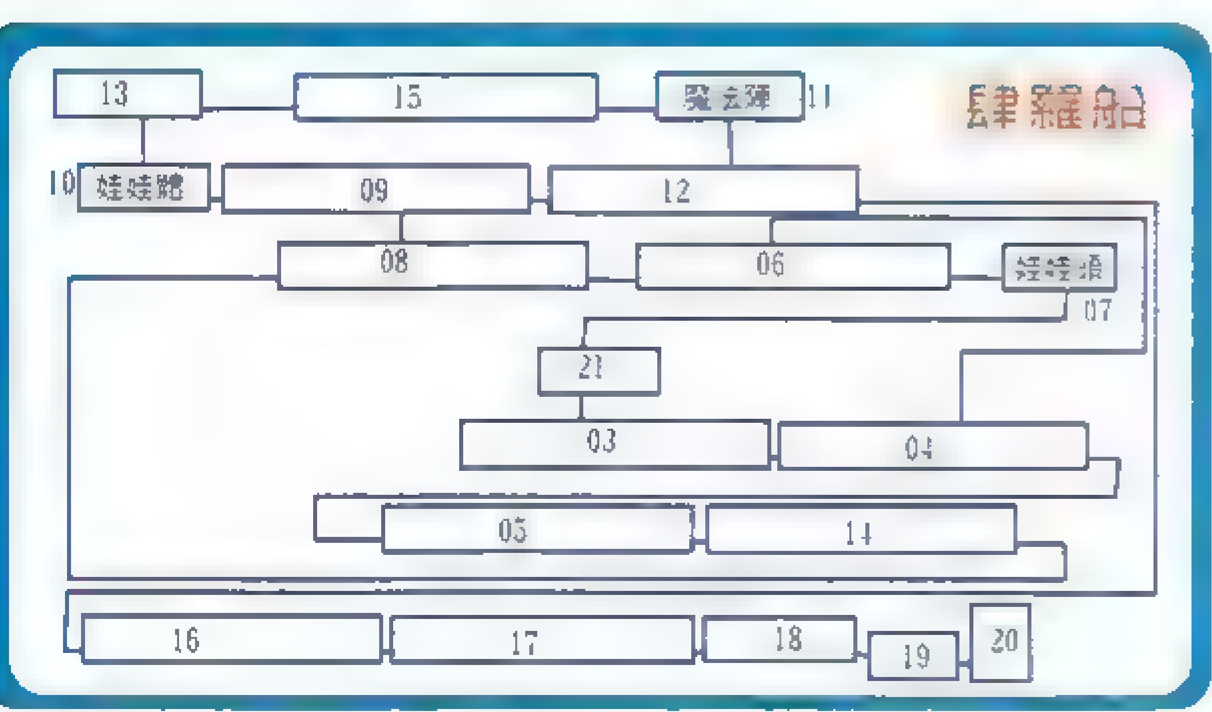
這時候，[illegible]在[illegible]的場景中[illegible]見一人，這人有著深不可測的雙眸，以及[illegible]，[illegible]身旁[illegible]大笑的聲，說這[illegible]要[illegible]，就會達到天下無敵的境界，那時沒有人可以和他一戰！正當兩人[illegible]，[illegible]有[illegible]影在閃爍，原來卻是笑兒！笑兒[illegible]會被打敗，[illegible]，但是[illegible]使用極強的魔法力，將笑兒[illegible]了出來，[illegible]笑兒[illegible]歌境了

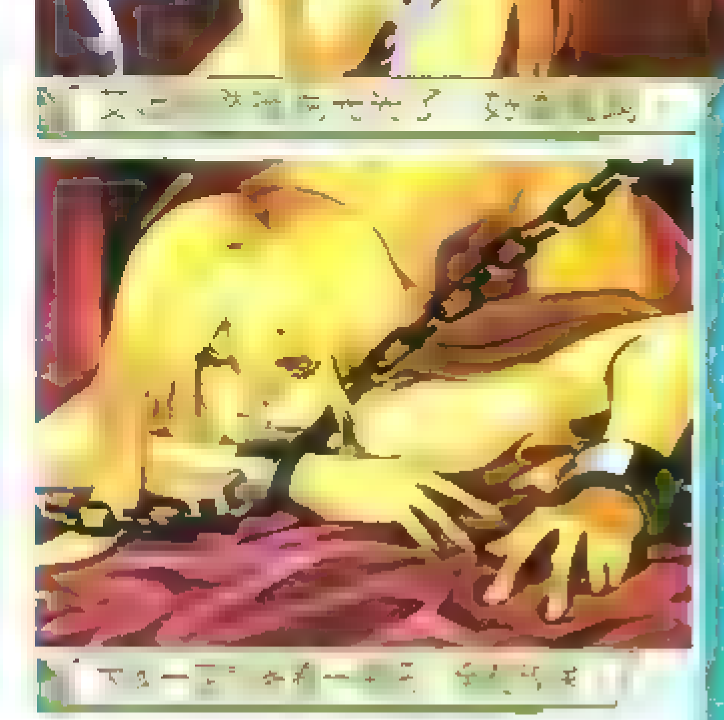


[illegible]的東方客[illegible]到底是何來頭

肆羅的船

艾妲在迷糊之中醒來，發現自己竟然是一絲不掛，手腳都被綁住的艾妲，正上方的籠子裡面裝著娜娜。娜娜說了艾妲剛剛在奴隸廣場上幹的好事，也謝謝他們費力的救他。那個神秘男子突然出現，用式神小紙人拿羽毛刷調戲艾妲，這時候可以看見很色趣味的畫面...有點SM...，艾妲投降之後，那神秘人便離去，這時娜娜使用它的小狗光光，將貝丁的萬能鑰匙盜給了艾妲，於是兩人展開了解救同伴的大冒險！





這艘船就是那個神秘男子，他的名字就叫做「肆羅」，這艘船有所謂的單向門、機關門之類的東西，在地圖上面都可以看得到，單向門的意思是經過就回不來，必須從另外一頭回來才可以。另外這裡還有機關門，機關門是指門旁邊有一個用很多條繩子綁在一起的大麻繩，只要在麻繩上面點選一下，機關就會打開，門的箭頭就會出現，這叫做機關門

在這艘船內有個地方，這個地方有個寶箱，寶箱裡面放了一顆娃娃頭。正確攻略這艘船的方法是先要取得娃娃頭，然後拿著娃娃頭去找娃娃的身體，找到了娃娃的身體之後，將娃娃頭安置在娃娃的身體上，這樣就可以達到將某處房間中的魔法陣打開的效果，在娃娃身體旁邊的房間中看見一個掌浮在空中的符咒，將這符咒拿著，之後可以用到。

[illegible]

使用房間中的魔法陣傳送出去之後，可以來到有妖狐的房間。收伏妖狐是一個小遊戲，遊戲場地中間有一個妖狐面具，以鍵盤左右鍵控制艾妲，青、白兩鬼會交互攻擊，白鬼負責咬人，青鬼負責電人，白鬼的攻擊方式是先跳一下之後才咬，所以只要看見他跳過來，立刻迎上前去，就可以擦身而過，千萬不要跑給他追，因為這會連續被咬。



青鬼則是負責閃電，只要你停在他下方一點時間，他就會打雷，躲避他的方法是只要看他靜下來就立刻逃走，他的閃電就會打空。青鬼在打了兩次雷之後的第三次會打一個超過畫面一半的六連雷，在他集氣的瞬間鬼狐面具會暫時停止轉動，這時候按下鍵盤的 alt 鍵，便可以使他損血。但是這時候需要小心白鬼的攻擊。



這地方就是狐狸[illegible]

在死掉數次之後，筆者終於找出一個絕妙的攻擊方法，提出來讓大家參考一下。白鬼在攻擊七到八次之後就會升上去，暫時不在現場，所以可以先在白、青兩鬼都在的時候將青鬼的雷電攻擊回數提升到二，然後等白鬼升上去。白鬼升上去之後，就移動到畫面最左或最右，然後引發第三次大雷。等到青鬼集氣的時候立刻往對側奔過去，奔到超過四分之三的地方時就可以連續按下ALT，因為白鬼不在，所以可以連續打到狐狸頭五次。只要將狐狸頭的血耗光，就可以過關。

收伏了狐狸之後走出來，只見已經到了船外，船在水上航行著。船頭上面站著剛剛那個神秘男子，他手中果然拿了那些小紙人，這些紙人就是式神，他還想用他來對付艾妲，艾妲一看這旁邊是海，就拉著娜娜跳到水裡面去了。

本次的攻略因為篇幅的緣故，將會做兩次的連載，下一次我們將依著這的故事繼續往下接，想要知道蒂倫、貝丁在奴隸廣場上失敗之後被怎樣了嗎？想要知道茱兒現在人在何處嗎？想要知道掉落水中的艾妲和娜娜的命運嗎？請期待下期的「軟體世界」喔！

秘技開發室

讓玩家可以更輕鬆玩遊戲



公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室—秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞；每位開發者將得到15P及100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

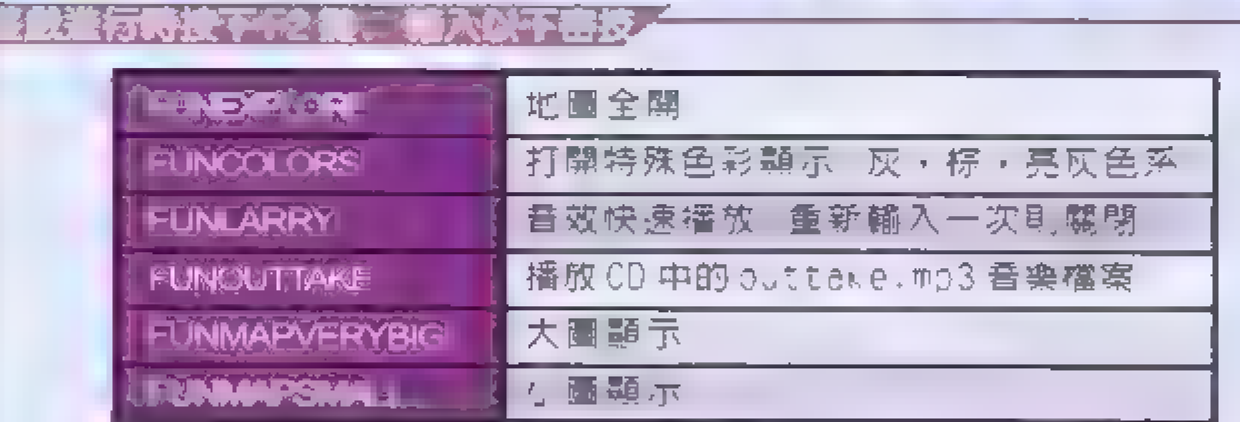
1. 凡秘技開發者，請不要把秘技開發稿洩漏給其他不相干人等知道。
2. 關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確認內容是否正確。
3. 秘技開發稿內容請標示清楚如何啟動秘技。
4. 秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

◆15P ◆100S

文化2（Culture2-Gates of Asgard）

遊戲進行時按下F2鍵後輸入以下密技



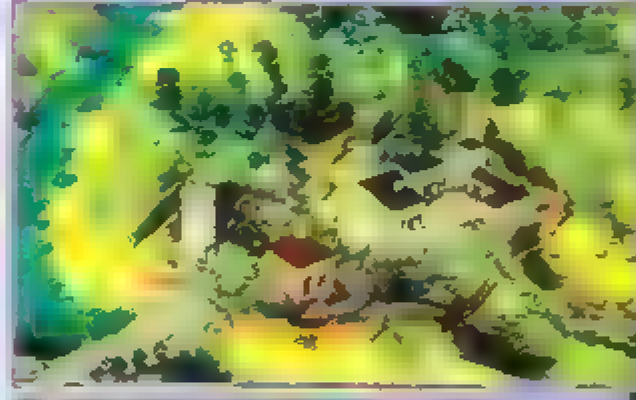
FUNEXPLORE	地圖全開
FUNCOLORS	打開特殊色彩顯示 灰，棕，亮灰色系
FUNLARRY	音效快速播放 重新輸入一次即關閉
FUNOUTTAKE	播放CD中的outtake.mp3音樂檔案
FUNMAPVERYBIG	大圖顯示
FUNMAPSMALL	小圖顯示



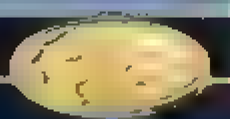
在對戰模式視窗輸入以下密技

[illegible]	打開Normandy任務
[illegible]	打開England任務
[illegible]	打開Italy任務
[illegible]	打開Miklagard任務
HABSPASS	打開The Varager Guard任務
SVENKOMMT	打開The Battle for Byzantium任務
GOTHICRULES	打開Alexandria任務
REGENGOTT	打開Baghdad任務
SCHATTENFEE	打開Midgard wall任務









三國志九

◆20P ◆150S

缺錢的解決方法

首要條件是要有座商人常駐的城池，放幾個人在城裏炒作糧食　先有點錢，在七月時糧食最便宜，立即買起來屯，到了翌年就開始賣了，大多在五至八個糧食換一金，在買的時候大約在一金買十糧，如此操作之很快就致富　我是用五個專門炒作的人在城中，炒了三年之後，錢根本用不完了，感覺一下揮金如土的感覺吧

另外可以用大量軍隊　約十萬　，用三支隊伍用衝車去攫蠻族的城，二到三旬就可以打破城池，打破後就可以得到他們的兵，不過要小心他們的兵多會讓你的糧食不夠，我最多拿到快三十萬的兵　但也有可能會因為兵力不夠集中被瞬間蒸發，既可以增加許多兵，又可以少掉被擾的煩惱，一舉兩得

還有另一個方法，有兩個城以上之後，去委任內政，把政治'0多的文官放那，很奇怪　錢會一直增加喔，好像電腦做內政比較不花錢的樣子，不知道，反正我的委任城市內政都做的很好，一直不缺錢用





新登錄武將無限兵法能力值密技

在創立新武將時，兵法值只有35P，沒關係，是可以變成99鎖定的　舉個例子，在選中一個兵法之時（必須是妖術），然後再點擊它取消，再選中，再取消，選中，取消……這樣一直，點中取消，直到聽到幾聲鑼響　這時你再看看，兵法值變成99P，而且是鎖定的，而且能力的最大值變成100

一個職位封兩人

你自己升了官以後，會多出一些可以封的官，你先個別任命一個人，這時候不要急着點決定，再點進去任命介面，這時候和你任命的那個官相對應的低一級的那個武將也會升到這個爵位　這樣就等於封了兩個人



魔域幻境 2 (UNREAL 2)

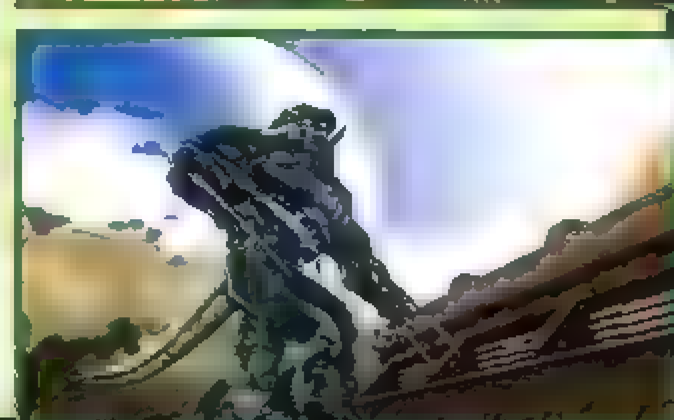
◆15P ◆100S

遊戲中按 ~ 鍵後輸入 BeMyMonkey 來開啓秘技模式，開啓後即可輸入以下秘技，輸入完後請按 Esc 繼續遊戲

[illegible]	無敵	[illegible]	開啓隱形模式
[illegible]	得到所有武器	[illegible]	彈藥全滿
[illegible]	敵人怕你	[illegible]	開啓鬼魂模式 可以穿牆
[illegible]	開啓飛行模式		
[illegible]	水中模式		
[illegible]	若開啓以上三種特殊行走模式，可用這指令恢復走路模式		
[illegible]	設定慢或快動作模式 # 輸入 0 為慢動作，1 為正常速度，2 以上為快動作		
[illegible]	設定跳躍高度		
[illegible]	彈藥無限		
[illegible]	彈藥重新裝填		
[illegible]	傳送位置		
[illegible]	跳至下一關卡		
[illegible]	開啓關卡地圖　地圖名稱請到魔域幻境 2 資料夾找尋 *.un2 的檔，其前面名稱即為秘技所需的地圖名稱		
[illegible]	速度加倍		
[illegible]	設定玩家速度		
[illegible]	改變玩家尺寸		








秋之回憶
五位魅力出眾的甜美女孩，誰能撫平逝去的傷痛記憶...
深情上市中!!
寂靜的深秋、紛飛的落葉，
拾起深藏在心底最動人的愛戀
PS、DC平台大獲好評之戀愛模擬遊戲，中文PC版唯美登場！


橫掃亞洲！最激烈的動作角色扮演即將強打登場！！
殲殺亞洲黑幫的頭號公敵
龍虎門

不是猛龍不過江！ 不是強虎不下山！

稱霸30年的最強正義幫派！漫畫教父黃玉郎經典漫畫鉅作改編！

龍虎門，是由王小虎、石黑虎與王小龍三人在70年代香港所創的勢力組織，從幫街坊鄰居收拾街頭惡霸、維護社區治安開始，一路打遍港九各大幫派、荃灣15狼，進而躍上國際舞台，挑戰亞洲黑道的兩大龍頭---日本羅剎教與韓國白蓮教，成爲亞洲黑幫們的頭號公敵！

獵殺對象 1

龍虎門大當家－**王小虎**



聰明、領悟力超強，武功與判斷力在各龍虎群英中爲最高！立志剷奸鋤惡的無比正義感，實爲全亞洲黑道必除的首要目標！讓極道界的大哥大級幫派－日本羅剎教、韓國白蓮教頭痛不已的王小虎，更會讓全亞洲的美女爲了愛他而犧牲性命，是全體黑道界，也是全世界男人的頭號公敵！

擅長武功 [illegible]

獵殺對象 2

龍虎門二當家－**石黑龍**



王小虎的好拍檔，以柔道魔童之綽號成名。對人的看法有他自己的一套理論，絕不會受他人影響，對付敵人比王小虎更決斷！有了他，王小虎就像多了兩片翅膀一樣（「如虎添翼」的成語由來），即使白蓮聖上-東方無敵、羅剎教主-火雲邪神也要俯首稱臣，是黑道消滅龍虎門的超級障礙！

擅長武功 [illegible]


宿命的初會，
化爲血的羈絆，
纏繞在光明與黑暗之間……
ILLUSTRATOR　夢路キリコ

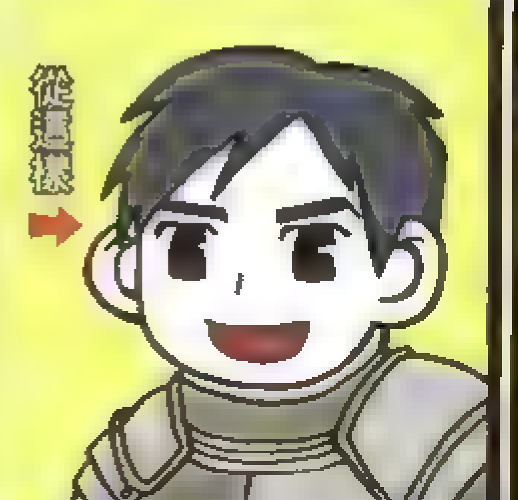

安德列斯
單行本2 THE LORD OF
PAMA



ALLDAMNED
8月份預定
敬請密切期待
單行本1熱賣中

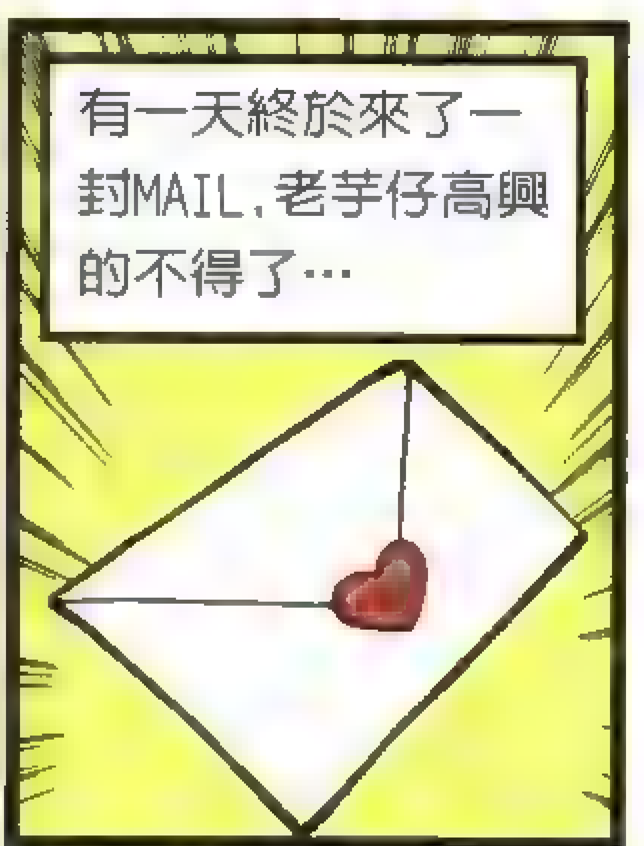


遊戲向上委員會

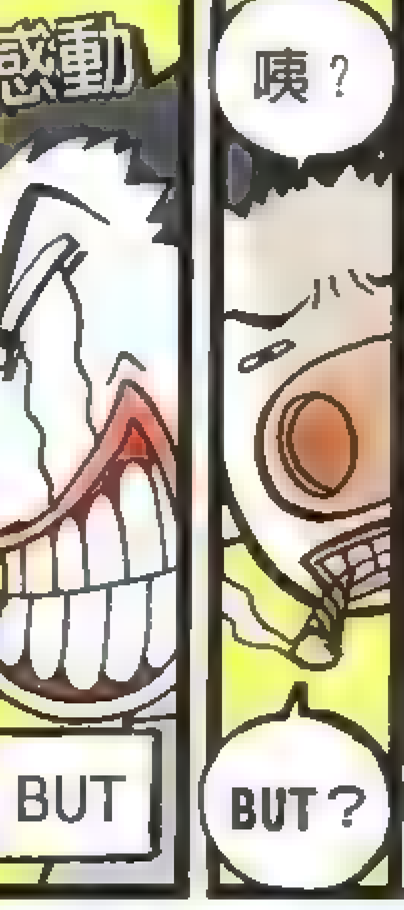














遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

聖獨角獸騎士團

—草民騎士—老芋仔—

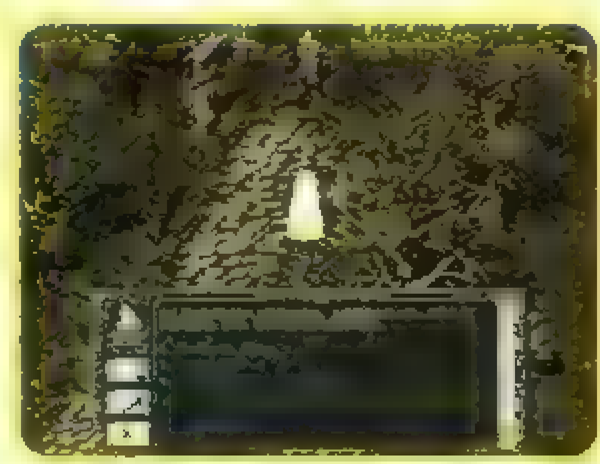
神喻

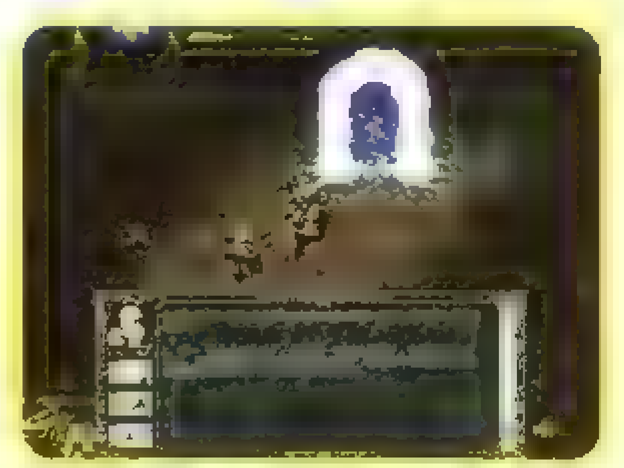


生為“神選者”的老芋仔，打從孩提時代即背負太多超過身心足堪負荷的“神諭”，以致發育失調，迄今仍是“一元錕錕”；但也正因如此，故而對於“神喻”向有難以言宣的偏愛與親切感。不過呢，這一款取名「神喻」的遊戲，可是跟老芋仔身負的“神諭”八竿子也打不著的，她缺乏老芋仔這般的神聖性，而且比較接近於奇幻領域。

在名為瑞維隆的世界裡，存在著人類、精靈族、矮人族與獸人族等奇幻世界裡常見的四大族群，但卻也存在著如真實世界一般的動盪與紛爭，伴隨著掌權者的政治陰謀、地方龍頭派系林立、宗教異端與邪說教派組織昌盛、地下秘密團體的興起與橫行、各式職業工會掌控人脈勢力等等，在在都使得「神喻」的世界更顯得“有血有肉”。

「神喻」是採取單一角色進行的遊戲模式，玩家可以從男性或女性的戰士、法師或生還者的職種擇一進行冒險。各種職業所賦予的技能發展系統也各不相同，唯幾乎所有的技能對於遊戲的順利進行，俱都佔有舉足輕重的影響力，因此每有升級所獲的珍貴技能點數，也就成了一項在分配上極難抉擇的選項。為彌補難以面面俱到的困難，玩家在漫長而危機四伏的冒險旅程中，掌握時機邀請有利的NPC暫時性的加入，或是善加運用遊戲中原已設定的不定時會現身的幫手，也都能夠達到技能上的互補效果。這樣的設計方式，除了稍可彌補冒險旅程的孤獨感之外，也堪可彌平“敵眾我寡”的失衡缺憾。



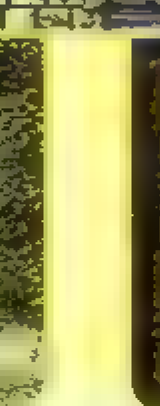


這款遊戲的操作介面與「暗黑破壞神」系列遊戲極為相似，玩家在遊戲進行中必須隨時掌握的各項屬性值，在主畫面下即可一目瞭然。遊戲畫面的講究程度，也兼顧到“美觀耐用”的畫質效應。採用45度俯瞰的視角，畫面中所呈現的各項物件極具真實感但卻毫不含糊，例如場景中絕大部分的道具都可以移動，玩家可以四處隨意拿起任何物品；也可以推開擋住目標的箱子；利用桌椅的移動以擋住逼近的敵人；隨心所欲的將看上眼的道具拖曳入包裹中…等等。玩家在遊戲中所能目睹的泰半道具物件，除了最基本的“妝點門面”目的外，其實還隱含諸多有待玩家自行探索的特異功能的。

除了遊戲畫面值得稱許外，遊戲在角色造型與身體語言也有相當豐富的動作設計，螢幕上所有見得到的角色，俱都富有極其自然的律動。另如戰鬥時的身手展現，亦都具有風格迥異的特色，包括戰士的迴旋式攻擊、衝刺突擊與近身肉搏等，以及法師施展法術時的特有身段等，其細膩、擬真程度著實值得玩家細細品味。比起“時有時無”的背景音樂，音效的表現顯然要搶眼多了。雖然重金禮聘遊戲配樂大師Kirill Pokrovsky為遊戲豐富的章節量身訂製出色的背景音樂，可惜玩家實際上在進行遊戲期間，卻很明顯可感覺到背景音樂“藕斷絲連”的困窘；老芋仔不明白音樂是否與繪畫一樣，要講究“留白”的美感，可是在為時甚多的一大段冒險過程裡呈現無聲的現象，會教老芋仔誤以為背景音樂鬧起罷工的

「神喻」在劇情上儼然成功的締造了一個極其生動、豐富的虛擬世界，然諸林林總總的主線與支線任務的穿插，其精彩程度原本是足可預期的，可惜得很，表現搶眼的支線任務顯然已“反客為主”成為遊戲的主幹，如若去除掉這些支撐遊戲生命的支線任務，整款遊戲即會角容得乏善可陳的。再者，原版遊戲已被

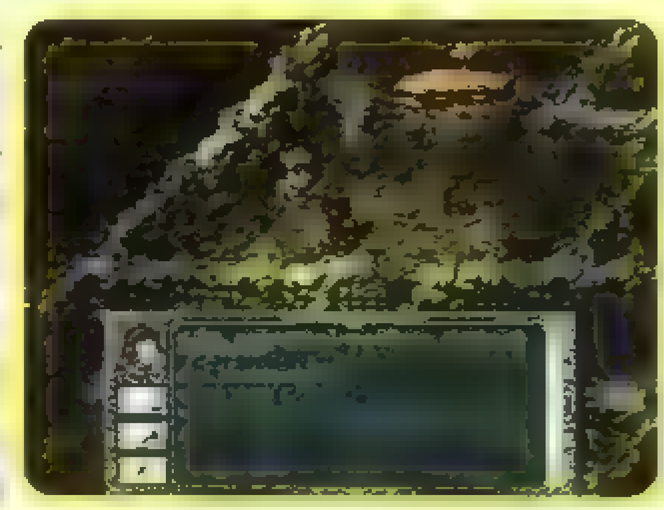




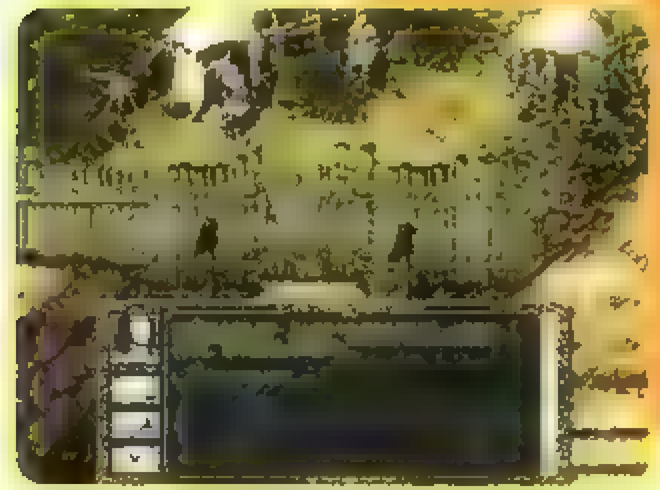


發現的臭蟲，大抵皆已適時的推出了更新檔案應對，唯獨"國際中文版"卻直到老芋仔截稿時，尚未見有更新的動作出現，使得老芋仔原本要拼老命戮力完成的偉大攻略無端受累自無疾而終，個人損失簡直難以計數，目前正仔細精心的計算中，並擬擇日提出"社會賠償"…純粹為遣玩玩遊戲可以，但要完成"像樣"的遊戲攻略並交代清楚來龍去脈，則遠非老芋仔能力所及了；並非老芋仔突然學會謙虛，但面對這一款狀況百出的遊戲時，老芋仔倒是頭一回強烈感受到自己的渺小與無能…

針對遊戲所出現的大小臭蟲，老芋仔因老神在在，故早已養就"見怪不怪"的入禪定性，唯獨嚴重錯置的任務說明，卻教老芋仔簡直忍無可忍！明明在屋裡與妙齡女郎對話，但任務出現的卻是「我在路上看見一輛車輪壞掉的馬車…」云云，其"牛頭不對馬嘴"的亂象，早已遠出人類的思維範疇了。還有更離譜的，大約打從第三十項任務開始，任務欄內所出現的任務說明，與叢重較勾的人工智慧更是躍升到以"亂數"產生的境界了。原本"賣相"頗佳的遊戲，由於"原罪"再加上改版的失察，竟然一夕間變得不值識者一哂，這又豈是"可惜"二字所能形容於萬一的！？



這款遊戲設計的初衷，想必是要營造一個具有超高自由度的奇幻世界，規模龐大的遊戲場景與數量非凡的支線任務，顯然是實現理想的強力支柱。說實在話，老芋仔個人委實愛極這款遊戲所呈現的那一股悠悠然的中古世紀特有的詭異氣息，諸如置身於幽暗的巷道中肉博血拼、在遼闊而佈滿危機的地下迷宮解謎殺敵、在空曠的荒郊野嶺快意的施展法術，在充滿人工智慧且強調敵我意識的環境中，即使毫無惡意的舉動，也可能會招來殺身橫禍；就如真實世界一般，"名聲"對於生存也有顯而易見的助益。舉凡遊戲常見的有力因素，在此遊戲中可謂集其大成，這項極正面的成就，確實很值得玩家們肯定、讚賞。但是很抱歉的，在更新檔間世且能有效的將所有"亂象"導正之前，老芋仔個人很"捨不得"給予較佳的評價的。





遊戲護照

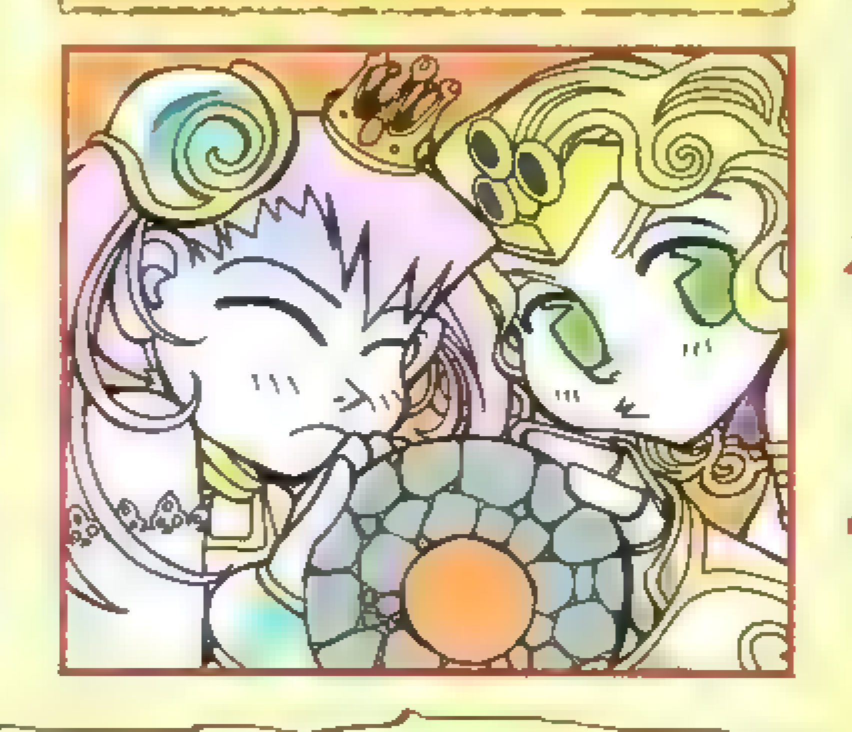
GAME PASSPORT



神諭	
設計公司	LARIAN studios
發行公司	松崗
遊戲類型	角色扮演

操作	介面輕便詳盡，極易上手，但臭蟲層出，難以為繼。
耐玩度	在提供更新檔完成"除臭"之前，耐玩度簡直不堪一擊。
劇情	劇情豐富，內容紮實；任務及支線表現較搶眼。
音效	音效表現較為突出，背景音樂頗具特色。
畫面	場景極講究與玩者互動；對話文字色調過淡，閱讀不易。

遊戲劇情豐富，料多且實在；遊戲場景為數眾多，可滿足探索之樂；不同職業與性別的角色，可收多重遊戲樂趣　可惜所有耀眼成績全都敗在遊戲臭蟲未除，誠遊戲史上一大憾事！







聖獨角獸騎士團

—草民騎士—老芋仔—

青蛇—法海恩仇錄

"關懷弱勢"近年來已躍升為老芋仔念茲在茲，但絕少身體力行的崇高理想；如今眼看在中國古老通俗小說「白蛇傳」裡扮演數百年"丫嬛"角色的青蛇，終於得以借助現代科技文明而躋身電腦遊戲的主角人物，誠然是顛覆了世人對「白蛇傳」故事的制式印象；這到底跟"好人不會寂寞"是否沾得上邊，倒不在本文討論之列；老芋仔個人卻滿能接受如此這般的新思維的

寂寞如許之久的青蛇，在此量身打造的遊戲裡，盡可隨意體現小俠、報恩、修煉、成長，乃至於與不同對象拍拖，甚至發展出締結良緣或勞燕分飛的不同結局。可憐的小青終得一[illegible]，並能做回自己的主人；這一點顯然比老芋仔頻頻被催稿；又得承擔"一小撮人"軟硬兼施的[illegible]攻勢，動[illegible]構陷、色誘老芋仔玩線上遊戲的處境強多了…

「青蛇」是一款結合角色扮演與養成型態的端午節應景遊戲，拜「白蛇傳」原著小說豐富的傳奇、神怪內容所賜，遊戲在劇情方面原就享有得天獨厚的揮灑空間；但即便"弱水三千"，這款遊戲還是"只取一瓢"的，她自創的成份還是遠多於沿襲小說原始架構的。繼「金瓶梅」、「紅樓夢」以降，將古典通俗小說搬上電腦螢幕的風潮似乎正悄悄興起；此番再度重金（未經查證）禮聘知名漫畫家鄧博文先生親自手繪、設定的2D全身人物原畫，以及強調唯美、浪漫情境的近百張美美的圖片，俱都在遊戲中展現出長達一年半精雕細琢的豐碩成果。既有此"高人指點"，遊戲在美術方面的精彩演出，自然是很值得玩家們欣賞與肯定了。



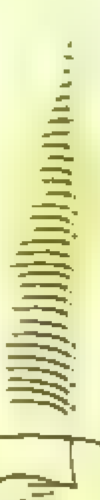


要為「青蛇」做出一個持平、貼切的評價並不容易，雖說遊戲性質是以角色扮演為主，但其實"養成"的內容與份量也佔有舉足輕重的地位。小青可以透過設計得頗為豐富的一系列養成項目，以及遊戲內定的特定選項和角色的行為舉止，藉以提高正氣、靈氣、人氣、財氣、武功、法力等六大指數，還可藉由這些數值的成長[illegible]，多一些的強化角色的醫[illegible]、武[illegible]、廚[illegible]、心[illegible]、金[illegible]等六大項養成要目，也正因為這諸多變化的不確定性因素使然，遊戲的結局也就呈現了十數種截然不同，且還有玩家難以目睹的可能性。依照玩家不同的經營模式，小青會面臨諸如：最終情歸何處，是"穿人舊鞋"的許仙，還是風度翩翩的顧錦雲，或出人意表是遁入空門的法海；而青蛇的成就亦有神醫仙女、經營女神、國師之分；乃至於步入歧途的小青，不同樣有可能是魔女、小蛇，甚至淪落為阻街女蛇的。

老芋仔對於小青最感不能諒解的是，"時間"因素在遊戲中佔有扭轉情勢；但同時也是導致嚴重漏失的主因。遊戲內定的許多事件，大抵都是以"時間"為取捨依據，"過了這村、沒了那店"更是遊戲過程裡屢見不鮮且令人扼腕之關鍵；也因此，重新取回存檔進度並不斷嘗試，也就成了玩家面對這款遊戲時的一項極其重要的習慣。撇開極少數必須在夜裡進行的任務以外，絕大部分的店舖與NPC人物皆會於入夜後打烊或消失蹤影，且遊戲尚會很"貼心"的不時提醒玩家該返回休息睡覺，如無意外，即便小青仍然體力充沛，但也時有行不得也之憾。再者，小青的體力縱無過度揮霍之虞，但也會隨著時辰的流逝而急遽的下降，一個不留神，極很容易導致小青橫屍街頭的

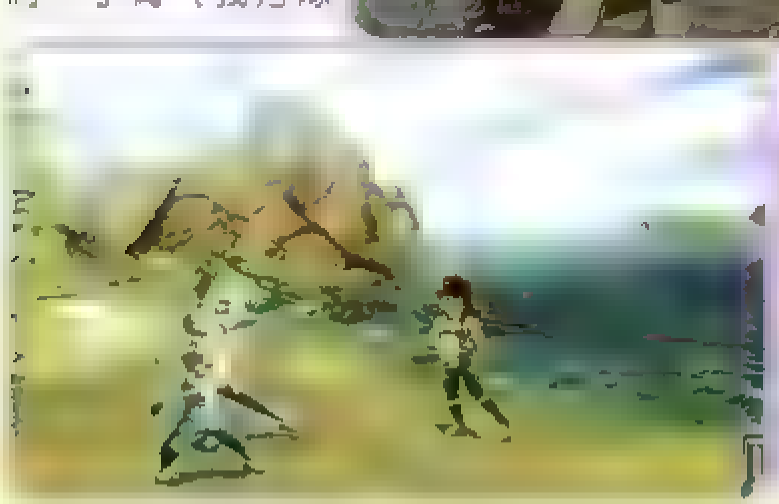
遊戲向上委員會

青蛇—法海恩仇錄

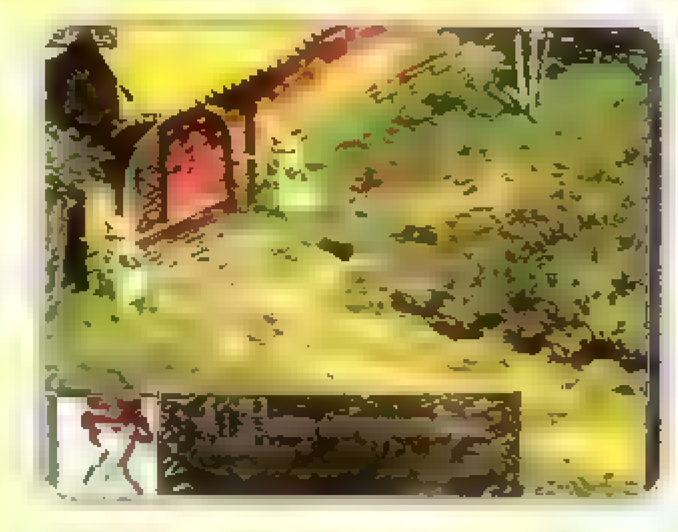


遊戲的戰鬥系統雖說也設計得有模有樣，且能巧妙的結合遊戲劇情分別提供"武術"和"法術"適度的修煉時機，但在初期的戰鬥場景裡，小青卻很意外的呈現出捉襟見肘的窘境，蓋因戰鬥時的武術、法術運用，並非能由玩者自行發揮，遇到一般的敵人時，戰鬥介面只能選取武術攻擊，故平時也只能針對武術做鍛鍊；但在遭遇遊戲內定（不能逃跑）的敵人時，戰鬥介面卻反而只能選取平時疏於修煉的法術應對，故而經常造成敵我實力懸殊的失衡戰況。

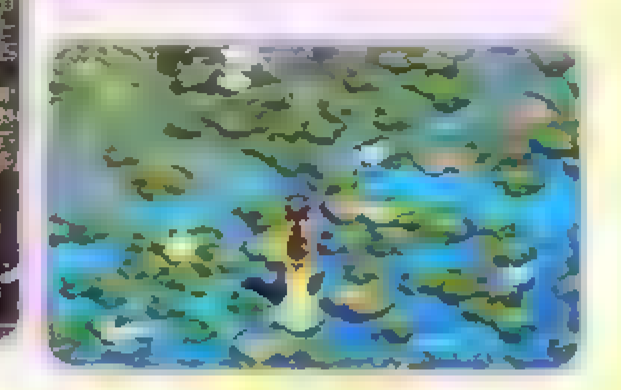
老芋仔在初次見識到這項"非人"的設限時，委實難以掩飾心中的"震怒"，同時也對這樣的結果至表"痛心"…同時，戰鬥系統也存在著一項不為老芋仔釋懷的毛病，小青（我方隊伍）於每一回合展開攻擊之初，如若未能及時的重新在戰鬥介面選取指令並設定攻擊對象，則該回合的攻擊力即會分散到敵方的所有敵人，而不能稍微有常識一點的將火力集中在單一敵人身上。老芋仔面對這樣"出奇制勝"的戰鬥手法，除了驚異得大流口水以外，唯有勉力的屢屢加以真正的"人工智慧"矯正囉！



「青蛇」除了掛名領銜的角色扮演和養成遊戲的要素之外，另有設計得不錯的系統可令小青練就十八般武藝的。藉由"卦術"可卜卦推演趨吉避凶之道，並提供遊戲事件解謎之參考。經營藥材販賣之"金術"，可發揮逢低買進、逢高賣出之理財能力，縱有財務危機發生，亦可運用五鬼搬運法尋求解套；運用"醫術"所煉就之丹藥，除可恢復體力、內力以外，亦可用以害人或救人；至於攸關遊戲結局至鉅的採陽補陰之"媚術"，則有助於小青迷惑遊戲裡的男性，對於事件觸發與結局影響，俱都有不容小覷的關鍵性。



設計有多重結局的「青蛇」，其內涵其實還是很充實的。玩家若是能習慣遊戲裡的"時辰"限制，應該能夠玩出不少的樂趣。至於遊戲主人翁的小青，最終能否在重頭戲的"水漫金山寺"裡，順利的打敗法海並解救囚禁於雷峰塔下的白素貞；甚至勇猛的將法海打回蟾蜍精原形，這一切就有待玩家們的努力了。



遊戲護照

GAME PASSPORT

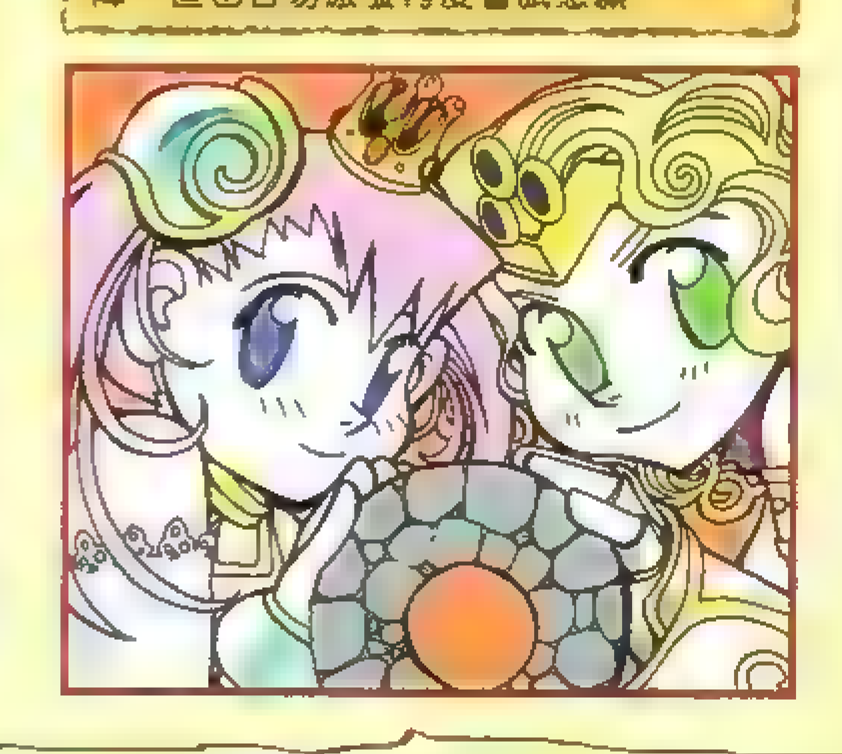


青蛇～法海報仇錄

設計公司	[illegible]
發行公司	[illegible]
遊戲類型	角色扮演

操作	介面簡潔有力，養成項目繁多，可惜有不盡合理之缺失。
耐玩度	"時間"因素影響遊戲進行與發展甚鉅，須另多加嘗試。
劇情	雖有通俗小說舖底，但自創的成分居多，情節環環相扣。
音效	背景音樂清新、耐聽，但晚期呈現後繼乏力之感。
畫面	人物造型極具美感，動態表達靈活，場景呈現樸拙之美。

遊戲劇情豐富熱鬧，任務事件層出不窮；卓越鮮活的人物造型加分不少。戰鬥系統有可取處，但也存在不合理現象；設限太過的設定方式，使得玩者自由度大降，但也容易激發再度嘗試意願。





聖獨角獸騎士團

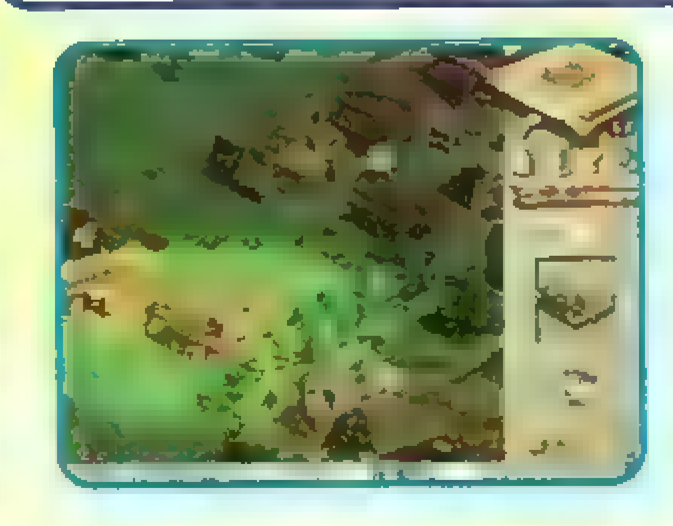
騎士—普魯士

1503美麗新世界

節奏快速的即時戰略遊戲常吸引玩家的目光，不外乎是節奏快速與征服的快感，結果往往在征戰過程中造成雙方血流成河、滿目瘡痍，而每每都以爭奪最後的勝利者為目的，在過程中玩家可以激發出各種不同的佈局方式與攻擊戰術，只是太多同類型的遊戲，容易使玩家疲乏與厭倦，難道就沒有其他的新點子可以加入這類型的遊戲中嗎？答案是否定的，因為《1503 美麗新世界》就是這樣一款遊戲

單看名字玩家可能會覺得相當好奇，尤其聽到前作 Anno 1602 的名字，其實很難聯想這兩個是同一系列的遊戲，不過儘管名稱並不容易辨識，不過遊戲在國外的評價還真相當不錯，畢竟「口碑」對於遊戲業界是相當重要的，前作在原產地德國以及美國的創造出相當好的銷售成績，因此對於後續作品《1503 美麗新世界》的期待也是相當強烈的，至於新作的銷售成果也超出預期，經過這些成績玩家可以確定的是，這是一款有別於以往專注於戰略型的遊戲，也是獲得大眾肯定的遊戲。

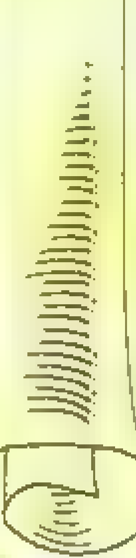
《1503 美麗新世界》強調經營、探險、即時戰略與策略經營的結合，儘管有別於一般的即時戰略遊戲，但外表看起來與其他即時戰略遊戲相仿，玩家真正實際上手後便會發現不同的境界，多了「探險」與「經營」兩個項目，這方面很像另外一系列「大航海時代」一樣，將遊戲的重心分散，卻不會因此失去其它的特色，遊戲本身掌握了玩家在這一方面考量與願望，所以盡可能將這幾類型遊戲的特點表現出來，不過單純以戰爭直向來看，種族及兵種類型的數量自然稍遜於其他純專攻戰爭的遊戲。



和其他即時戰略遊戲一樣，遊戲本身的劇情設定較為薄弱，可能是因為受限於遊戲本身表達的類型，不過儘管如此，將遊戲時代設定在16世紀的環境，以殖民時期為背景，玩家由探險發現、經營建造殖民的繁榮，是本身的權利與命令，遊戲中玩者可以看到經由自己努力經營的殖民地不斷成長，同時經由探險可以發現其他新的文明，然後可以與新的文明之間外交、貿易關係，然而並非所有的種族都是友善的，所以玩家面對新的文明時，儘量保持自己的和平性，否則雙方若是因貿易產生衝突，為了爭奪殖民地而進行陸地或海上的戰爭，不僅勞民傷財，而且動輒有傾覆之危機，玩家不可不注意。

「細膩」足以稱得上是遊戲的特色，在「1503 美麗新世界」中很仔細的表現出16世紀當時的社會情況，就以食物而言自然是遊戲中的最重要的關鍵，中間的步驟一點沒有省略，自耕田地開始，等待穀物成長後送到磨坊磨製成麵粉，在經由麵包烘坊之後才能送到商店中銷售。像這類細膩的表現手法比較像是「工人物語系列」中或是模擬類遊戲才會看的到，武器製作及貿易外交等也都與食物鏈一樣，皆以細膩的方式呈現。遊戲中玩家可以遭遇到九個不同文明，如非洲人、阿茲特克人及美洲原住民等，每一種文明也都將展現其特殊的屬性及生活習慣，玩家必須熟悉各文化間的差異，因而採取不同的應對方式以獲取最大利益。

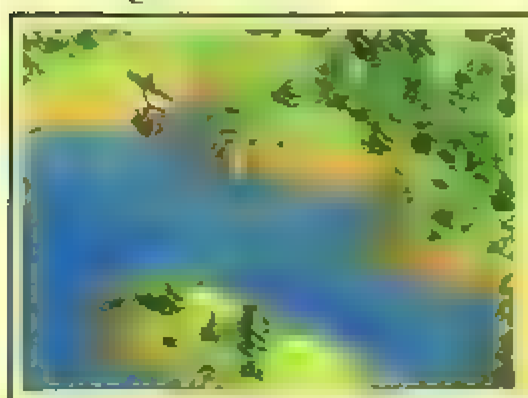
《1503 美麗新世界》採取關卡制度，所以玩家必須符合每一關的要求才得以過關，而不再是只要順利將所有敵人殲滅即可過關，有的是以貿易為主，有的則是著重於戰爭，玩家如果在卡在任何一個關卡裡，則可能會影響到殖民地的經營。遊戲中則會貼心的提醒或建議玩家們該注意的事項，協助玩家進行遊戲。當領地建築物上方出現問號時，就知道問題出在生產鏈上，因此遊戲提供足夠的訊息給玩家協助玩家上手。當然遊戲的AI並非簡單，而是將難度提升到各文化間差異所造成的不同的反應與影響。與前作相比，遊戲的地圖大約有前作的十倍大。



遊戲中的戰爭模式，十足與真實16世紀相仿，兵種的類型種類繁多，亦可分為遠程與近程的差別，還包含攻城塔、投石器或是加農砲等攻城裝備，而各兵種間的相剋性也與其他遊戲雷同，玩家可以輕易上手。至於『城牆』則是遊戲中獨樹一格的特色也是主要的防禦體，玩家們可以派遣士兵到城牆上防止敵人入侵。只是兵種人數有上限還有，因此無法進行相當規模的戰鬥，至於部隊並不會依照隊形排列與行進模式移動，因而無法迅速的移動到指定地點，往往造成不必要的損失。海戰方面遊戲中的特色，只是船艦的種類僅有商船、漁船以及戰艦而已，雖然有等級之差，不過依照當時的種類，應該會有更多的類型，只可惜遊戲中並沒有出現，也許就是因為加入探險及經營等因素，儘管海戰與城防戰擁有相當特色，但對於執著即時戰略的玩家而言，遊戲在戰爭的表現就略顯普通。

遊戲的畫面則是筆者必須稱許的一點，以史詩式的風格畫面予以呈現，炫麗的畫面以及精細繪製的場景，超過250種真實建築物類型，彷彿是重返16世紀的街道。而在精緻的美工呈現上，遊戲也不會有延遲的現象，地圖上的顯示畫面可以放大或縮小的呈現方式，玩家可以更清楚知道目前在地圖上的所在地點，不會因為地圖版圖過大而使玩家注意力稍有輕忽。尤其以戰爭的[illegible]





精緻的畫面配上優雅配樂以及真實的音效才是完美的遊戲，以其他同類型的遊戲來說，並不會太重視配樂或音效，因為在征戰過程中往往成為忽略的環節，但《1503美麗新世界》卻能以優雅的曲風穿插其中，減少了緊繃情緒而增加了愉快的氣氛，自然可以投注更多的心力在經營建設上。

整體而言《1503美麗新世界》繼承前作的優點，同時加入其他新的元素增加耐玩性，精密細緻的畫面呈現加上優雅耐聽的配樂音效，的確創造出另一種不同的即時類型的遊戲，推薦給所有玩家，一同體驗16世紀殖民文化的世界。

遊戲護照

GAME PASSPORT

1503美麗新世界

[illegible]

操作 [illegible]

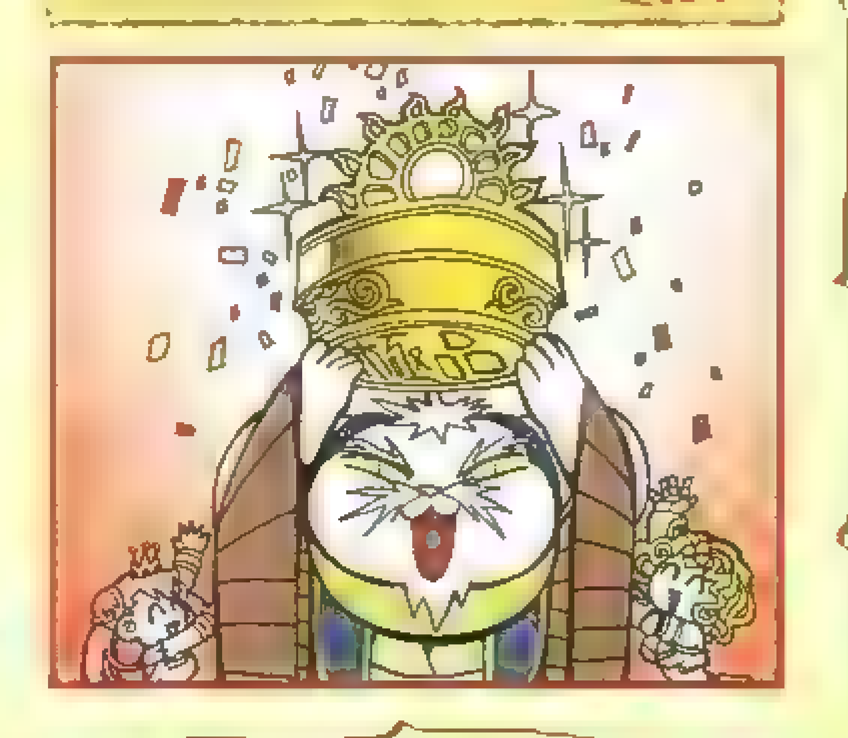
耐玩度 [illegible]

劇情 [illegible]

音效 [illegible]

畫面 [illegible]

遊戲不但融合即時戰略、探險及經營的性質，並以精緻的場景、優雅的樂風穿插其中，最重要的是本身遊戲機制完善健全，能給玩家最好的遊戲享受。



聖獨角獸騎士團
騎士—龍莎



王國的興起

微軟自從以「世紀帝國」打下了策略遊戲的另一番境界－史詩、多種族、遊戲規則，使得「世紀帝國」至今還是高居歷久不衰的地位。加上比賽的炒作，連女生都成為策略遊戲的能手，更讓策略遊戲打破了性別的藩籬。這款「王國的興起」，就是由「文明帝國II」的製作人之一親手打造，可說是微軟創新的策略遊戲，更是結合了「世紀帝國」與「文明帝國II」的精華！

活像個歷史遊戲！

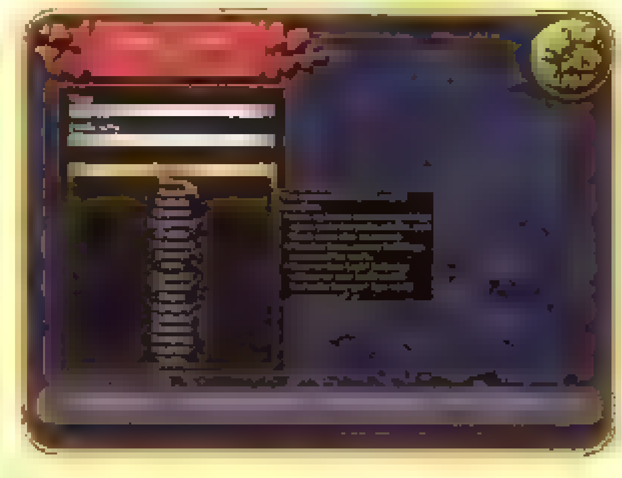
說實在的喜歡玩策略遊戲並沒有什麼獨到的戰略，之前玩「世紀帝國」時，更是使用了超爛的戰略欺負電腦；比方說，找個人不停的蓋瞭望台。

但是「王國的興起」可不會讓你的電腦當白癡了！更加複雜的成長系統讓電腦一時傻眼，因為「王國的興起」包含了從古至今，甚至未來，每一個朝代每一段歷史，都在這款遊戲裡面真像是在上一堂歷史課呢！比方說，武器的演進、兵種單位的演進、文明的演進、文化的演進、藝術的演進等等，都記載著西元年號，不由得佩服微軟遊戲的企劃人員，將這樣的資料濃縮進來，活像個歷史遊戲！

遊戲裡面共有18個國家文明可以選擇，強者如日本、韓國、中國、法國、埃及、德國、大不列顛等等，在世界戰爭上都有一席之地的國家，還有其他有名的帝國，比如說印加、馬雅、阿茲特克等等，每個國家都與真實國家的特色與文化相呼應，並且設定了一些屬性來加強國家的勝利條件。比如說日本是漁業最發達，因此漁獲量會較多；西班牙是以殖民侵略文明，每進步一世代便會增加版圖資源；所有國家均有其特色來增強國力和戰力，一開始選擇時候可以好好想清楚，自己喜歡具有哪種優勢的國家？不然懶得選，也可以讓電腦幫你隨選國家參加戰役







開始創造歷史吧！

選擇完國家，開始進行遊戲，一開始跟「世紀帝國」沒什麼不同，但是在人物設計上更加細緻，讓龍莎眼睛一亮，連人物與事物重疊都是用透視的方法，光這點就有進步囉！

每個生產都需要資源，當然一開始種田、伐木、挖礦，增加基本資源是一定要的啦！不過在遊戲中，系統會視這塊土地需要多少人力並且給予提示，讓玩家們知道還需要生產多少人支援，這點很方便讓玩家了解該進行什麼動作，也不會讓新手玩家傻在那不知如何是好。另外漁業也會很自動去搜尋，不會呆呆的待在沒有漁獲的地方。另外，一開始還是要派個人出去探險及搜尋地圖，而且順便收集野外的天然資源。當城市容量不足，必須擴張到第二個或第三個時候，天然資源也會隨之出現，這時候派遣貿易商去進駐，可以擴大版圖跟提高內部生產及進步的所需資源，這點是很重要的哦！

隨著資源豐富，進而生產文化單位，像是圖書館、寺廟等等，這都是有助於提高文明，並進而提前生產軍事裝備。如果由於資源不足，少進步一樣發明，那可能就會影響某個軍事單位的出生，在國家防備上就會有缺失，是比較需要注意的地方。所以啊，當發現資源不足的時候，必須擴充領土，這時候玩家你就要加緊腳步囉，千萬不要因此斷送國家前程啊！



從古至今一覽無遺

遊戲是以幾千年歷史的紀錄作為參考值，因此玩家將會發現每個國家要發展的文明順序，都是以真實的歷史過程為進度。從遠古的蠻荒時代到現代、到太空時代，甚至火箭發射都一一呈現在玩家眼中。每個時代誕生了什麼藝術、文化、哲學、思想、發明，甚至發明又衍生出什麼產品，進而影響工業、知識的發展，牽一髮而動全身，讓雕多發現治理國家的困難，奉勸年輕人，千萬不要老是批評在位者不會做事，因為當有機會自己來做時，你會恨不得自己同時有三頭六臂及千里眼可使用。

進行遊戲的同時你也將發現自己將會博覽古今，趁機學習一下正確的歷史，哪個朝代發展什麼技術；當然由於遊戲是策略戰略遊戲，並不是養成，因此著重在軍事技術的成長上面，你可以體驗一個國家從投石、擲矛、弓箭、火藥、機槍、坦克，甚至到軍事飛機，再到飛彈基地，那個成長的紀錄是多令人血脈賁張啊！

而遊戲中的兵種也各有千秋，連戰術都有規劃進來哦！玩家可以按照地形將軍隊安排成一字隊形、三角隊形、左斜隊形、右斜隊形，來保固家園或是最佳戰略位置，比起以往相似於「世紀帝國」的策略遊戲，更多了軍事規劃上的智慧。

暑假最佳策略遊戲

雖然說得好像很複雜的，但其實「王國的興起」是連女生都很好上手的遊戲哦！因為當所需資源不足時，若你需要生產，系統會提醒你目前欠缺的資源是什麼，便能讓你隨時做應變；對於新手玩策略遊戲也很簡便，這都是拜簡單易懂的介面系統之賜。

與「世紀帝國」比較起來除了上述的隊型系統差異，另外在文化系統、軍事系統、國家數量、遊戲制度方式都是兩者之間最大的差異。而且爭奪天然資源也是讓國家自身資源迅速提高的方式，更是擴展邊界的狠招，這個新的設計更讓地圖上的每個角落都變得很珍貴，讓你的子民可能遍佈各地，不過要好好保護它們，否則一不留神也還是被奪走的哦！

另外過關的方式就是不可不蓋的世界奇觀了！想蓋每個世界奇觀都有其資源要求，但是盡速的蓋好世界奇觀將會使你更快獲勝！有玩「世紀帝國」的玩家都知道，「世紀帝國」可以說是奠定了策略遊戲另一波高潮，也讓許多玩家見識到策略遊戲的速度感、緊迫感，可以讓你感受像打動作遊戲那樣的刺激，卻又不會那樣的暴力！



遊戲護照

GAME PASSPORT

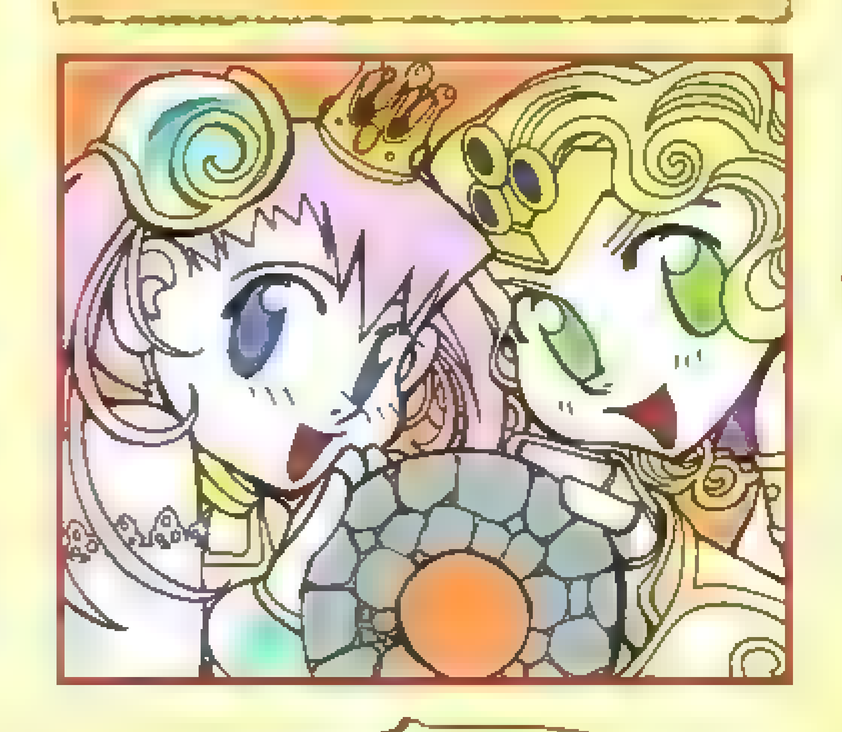


王國的興起

設計公司	BIG HUGE
發行公司	Microsoft
遊戲類型	策略

操作	比起「世紀帝國」系列較容易，也更易操控
耐玩度	可以讓玩家嘗試多種挑戰方式，較有深度。
劇情	一如其他史詩類型策略遊戲，增加其深度感
音效	容易引人入勝，比如戰鬥的音樂，讓人着迷。
畫面	絢麗的畫面，將各個王國特色細膩的表現，十分豐富精采。

既然是「文明帝國＋世紀帝國」，那玩起來絕對會有值回票價的感覺哦！好的策略遊戲難尋，來試試「王國的興起」吧！





住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 editor@swm.com 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

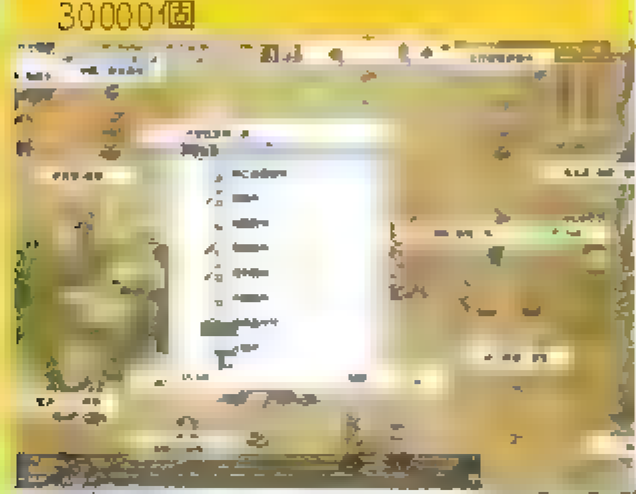
仙境傳說 夢幻之島

小獵人快速就職

獵人

組隊鐵三角—一牧一刺加一獵

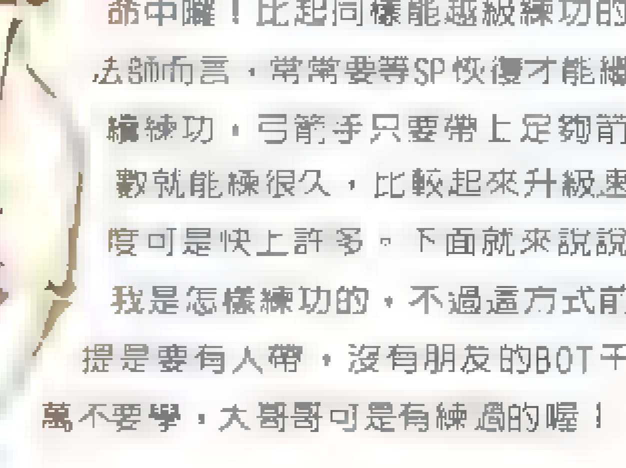
自從Loki分流、我跳到Loki-2專心玩之後，就從來沒回到Loki-1玩過，可是像是我哥哥、妹妹及一些朋友都還是待在Loki-1，有時想跟他們一起玩卻因為之前的刺客和劍士等級太低、沒裝備而放棄，黯然地一個人回到朋友跑光光的Loki-2玩。這天心血來潮，突然想在Loki-1練個獵人來搭配我哥的刺客和我妹的牧師，這正是目前很流行的組合呢！於是就開始了第一次的獵人之路。



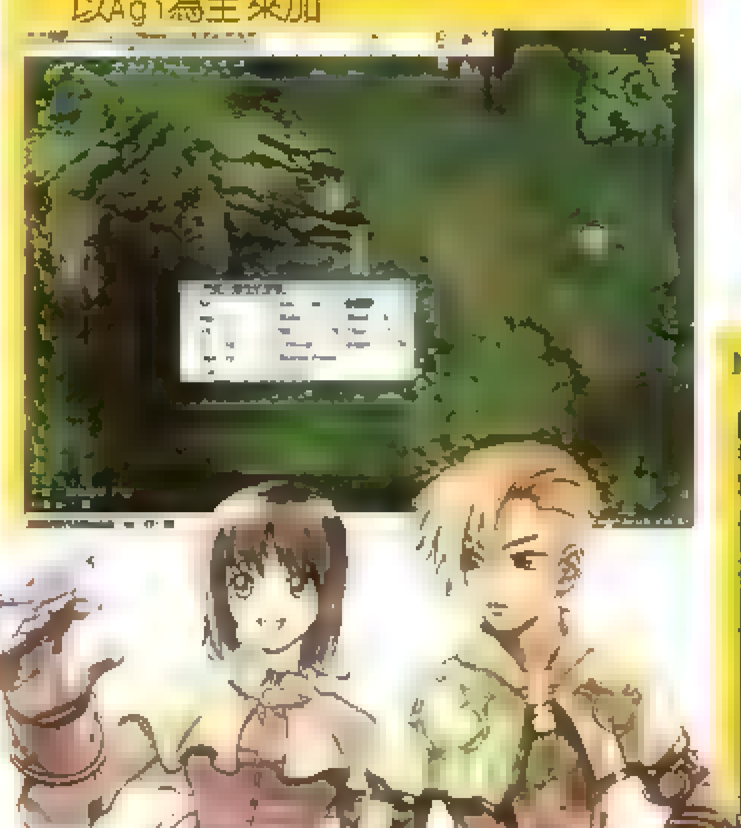
▶ 把火箭和銀箭囤積在倉庫裡頭，要用就有，最大存量是每件物品30000個

弓箭手的練功優勢

要快速練功的方法，記之一句曰「越級打怪」，弓箭手正是實踐這句話的佼佼者，因為大部分的怪物都有個習性，當遭受到第一次的攻擊之後，牠"絕不會"轉身去追打對牠遠距離攻擊的人物。又由於弓箭手的能力值著重於Dex，所以這麼一來，弓箭手的攻擊力和命中率都有了，越級打怪也可以輕鬆命中囉！比起同樣能越級練功的法師而言，常常要等SP恢復才能繼續練功，弓箭手只要帶上足夠箭數就能練很久，比較起來升級速度可是快上許多。下面就來說說我是怎樣練功的，不過這方式前提是要有人帶，沒有朋友的BOT千萬不要學，大哥哥可是有練過的喔！



▶ 由於是練AD型獵人，所以初期數值以Agi為主來加



初心者階段

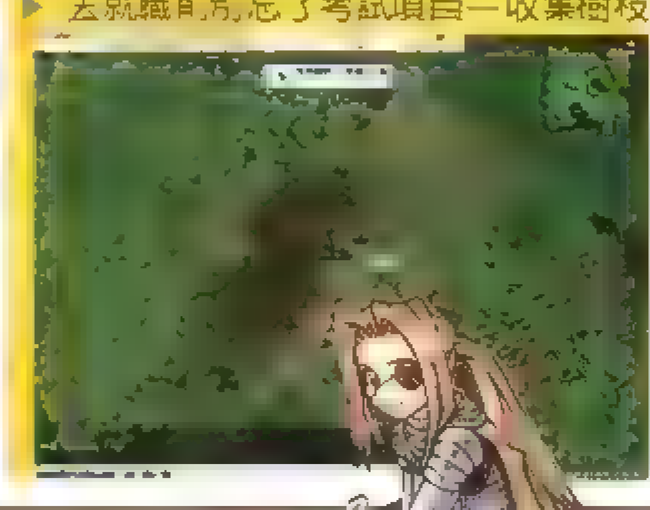
在初心者的階段，就直接被帶去波利島砍殺波波利來快速升級，裝備好+7厚刃劍，接著由刺客當肉墊，旁邊牧師天賜+加速+幸運之下，不到10分鐘的時間就已經達到一轉的等級了，事不宜遲馬上出發。就職弓箭手之後，此時人物的Base LV也應該是12級，於是就從刺客手中接過了把火屬性的+8雙刃短劍，這把武器只要LV12就可以裝備了，之後要打什麼怪越級練功也會打比較快。

▶ 弓箭手工會就在這邊



▶ 去就職前別忘了考試項目—收集樹枝





弓箭手階段

短劍時期

因為這時候無論打什麼較強的怪（波利那些的不算），經驗值都會跳昇得很快，所以重點就擺在比較容易找到怪物的場所。由於這時短劍，很多怪物都會轉身打人，可是這時有牧師跟在身旁，所以比較沒顧慮，只要別找被打一下就會趴的怪就好，於是就去狼王陵打狼，等到LV18的時候，就去換把+6十字弓來裝備，帶上銀箭，就朝著獸洞二樓出發囉！

對於沒有牧師跟在身旁的人而言，還是先找一些近距離不會轉身的怪物較好，建議可以去螞蟻洞二樓找土撥鼠、狸貓、轉轉蛋來打，牠們都是膽怕火的。不然就去打鐵甲蟲、松鼠、綠蟲也可，少數的毒蛇也是不錯的選擇。只是像蜈蚣、野豬等雖然經驗值較高，但是因為皮堅肉厚，倒不如多找些皮薄血少的怪累積來得快。

▶ 跑去克魔島那邊自己練還遇到蝗蟲王



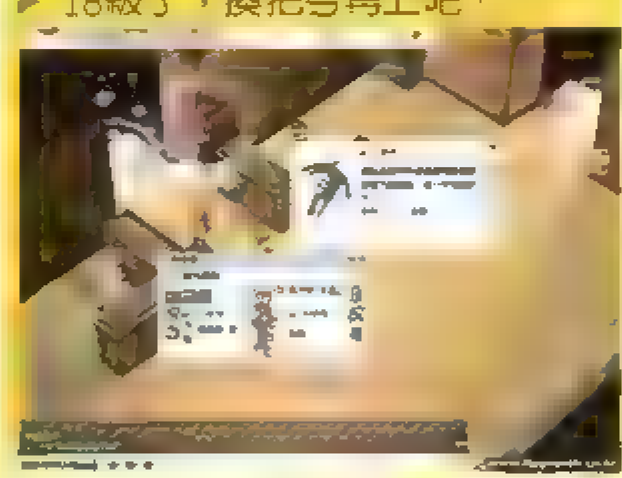
弓箭時期

由於猿諾克（猴子）的迴避率相當高，對於現階段的我來說命中率還不太夠，所以目標就放在邪駭獸人身上。依然是由刺客打一下之後由牧師負責補助我的射擊，由於等級還不到20，打邪駭獸人的經驗值大約是30%～40%！一下子就可以快速升級到20左右，這時候的邪駭獸人已經不夠有趣了，只剩下10%～20%，不過Dex也累積到一定程度，猿諾克有約8成左右的命中，於是目標開始轉移到牠們身上。

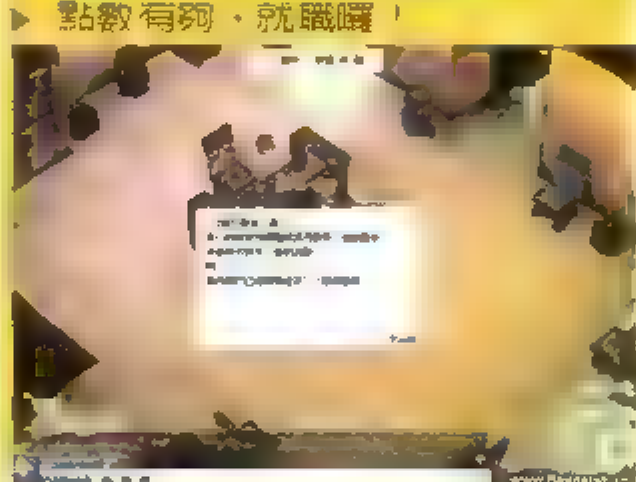
不愧是被稱為高經驗值的怪物，一隻的經驗值可達40%～60%之間（Lv25～Lv30），也不到一下子就拉高到30左右，漸漸的%數也開始慢慢變慢，不過也在10%～15%之間，直到Lv35之後才開始變為個位數。雖然是邊打主動攻擊的邪駭獸人，被打個兩下就會趴倒在地，可是掉1%卻能狂昇%，旁邊就有牧師不計代價復活我，這麼有效率的地方不衝怎麼行！可是天也漸漸亮了，也該是從網咖回家睡覺的時間，這天共計玩了8小時，之間扣掉換開始的給裝備、學些初心者技能以及我不時切換視窗跟人聊天的時間，實際的練功時間大約只有三小時吧，這麼快就能從升到Lv41，也算是不錯的成績了。

對於沒有牧師跟在身旁的人而言，去到獸人村對於肉墊本身或是對弓箭手而言都有點太危險，所以建議可以帶著弓箭去夢羅克下下的地區打毒蛇和蜈蚣，或是去打打野豬、森蟹也是不錯的選擇。螞蟻洞四樓雖然也是很多人帶練的地方，但由於惡女的位置有多、屬性又是水，在缺乏大量風屬性箭的情形下打起來會有點慢，但如果有錢買把一般不毛之地的十字弓的話，這邊倒也是不錯的選擇。

▶ 18級了，換把弓再上吧！



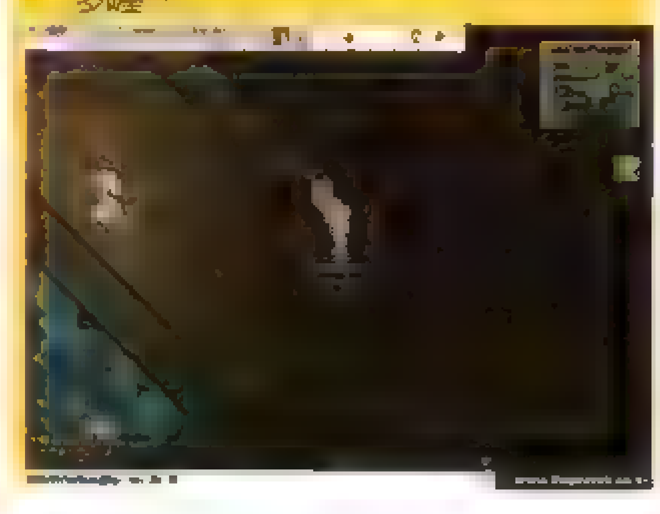
▶ 點數有夠，就職囉！



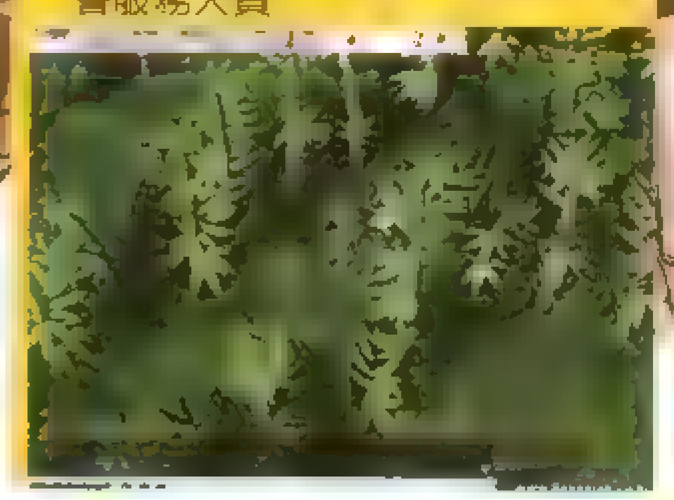
二轉前時期

一般在人物LV51左右的時候，職業等級才會到達能二轉的LV40，在這時期就只好再往上尋找經驗值更多的地區，這時古城就是最好的選擇。來到古城監獄，大量的邪駭戰俘和腐屍戰俘根本就不愁沒怪可打，只是怪真的太多了，單憑刺客和牧師恐怕也不能撐太久，且還有導致他們趴的危機，於是就前往地下水道三樓，也是俗稱的史汀區去打史汀以及蝙蝠弓箭手，當然還有蠻討人厭的小藍鼠。這邊的經驗值也是非常的豐厚，尤其是史汀，對於41～45級的角色而言，一隻30%左右不是問題，而在45～50級之間也還是能維持10%左右在昇，這麼一來要達到二轉也是非常快速的，約莫打了4小時左右，這個目標就已達成。弓箭手的技能並沒needed用到需要練到Job LV50再轉，所以當達到二轉的等級時就馬上飛回城裡頭轉機裝備去找獵人工會轉職囉！




▶地下水道的史汀經驗值可是多多喔！

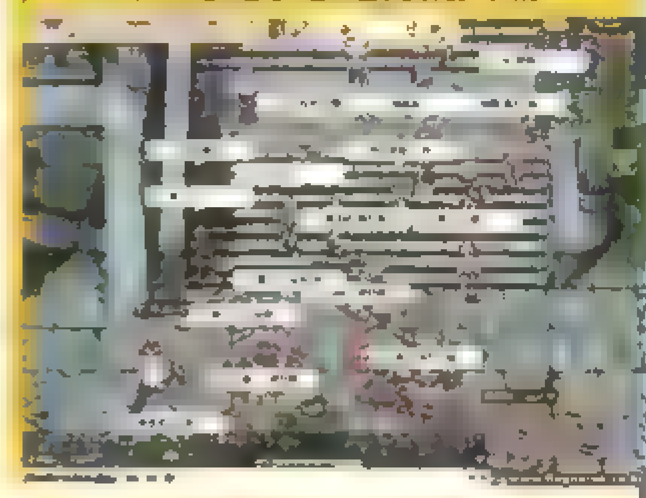

▶定位陷阱雖然改差了不少，好處可還是多多呢！


▶終於找到隱藏在竹林中的獵人工會服務人員

獵人階段

好不容易，終於二轉成了獵人，還在沉自於感動的時候，就又馬上被拖去古城監獄打怪，在這短短的一小時裡頭，等級攀升到55，技能也小有成就，接下來就好好磨練自己放定位陷阱的技術，不管是自己單獨走或是組隊時也才不會幫了倒忙。在之後的日子裡，暫時還是跟著在古城監獄裡頭狂升級，以快點達到能跟我哥、妹平分經驗值的地步，不然老是被帶也是覺得很不好意思的^^"

從初心者到二轉獵人，雖然這之間足足過了兩個禮拜，但實際上練的時間只大約在10～12小時左右，真是恐怖，想起以前為了二轉不惜可是努力努力再努力的時間全都在每天一隻打怪，平均一小時才12%左右（Lv45～50），現在真的只要有人帶練的話，認真點一天二轉獵人根本不是難事，比我8小時還快上許多喔！不過這也僅限於獵人，那些純Int的讀美女服事轉牧師之路才是辛酸，Job Lv50轉的辛苦真不是常人能夠忍受得了的，為那些坐在古城墳場吸%的偉大服事們致敬。


▶古城外總是很多組隊的人潮

▶戰俘類的怪對現在的我來說經驗多多喔！


▲轉獵人後記得先出去外面隨便找個怪打來學會「馴鷹術」，租了鷹之後再離開這個可能不會再踏足的地圖了


◀服事們吸%是很辛苦地

仙境傳說 夢幻之島

天上掉下來的意外財

Lok 1-2 [illegible] 刺客



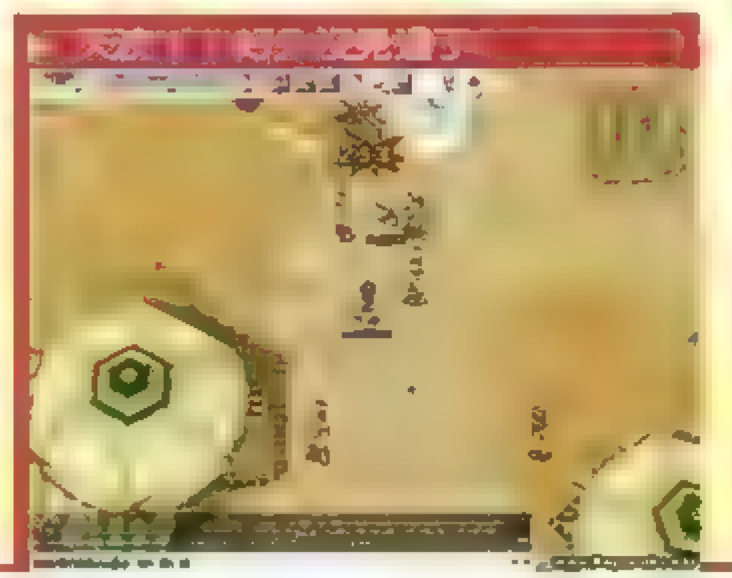
比谷晃光外星人駕到

這天閒著無事(其實是忙裡偷閒)就在城裡頭逛逛街，看看現在的物價怎麼樣，沒想到卻有人密我，人太受歡迎就是這樣，連想偷個閒都會被抓包=.=a，看一下到底是誰密我……原來是不久前認識的讀者--逸(有寫出妳名字喔！別再對我用迴旋踢了Q_Q)，聊著聊著突然傳來一句「比谷發光了！」，比谷是什麼？一問之下原來是她錯頻了，她正跟她的公會朋友們在城裡頭玩枯樹枝當在放鞭炮(刺客的爆爆聲)，順便問了句我要不要過去一起玩，反正逛得也有點累，過去玩玩有何不可。(比谷？比谷是什麼？就是屁股啦！真是個錯字天后= =)



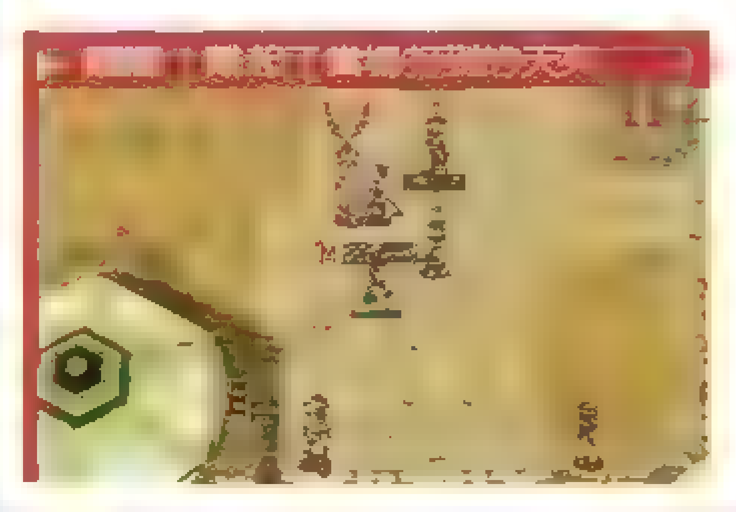
天波下凡來送奕

來到了摩羅克找著了她們一夥人，為了歡迎我的來到，就又放了好幾個枯樹枝來慶祝慶祝。咦？其中有天波耶！真是幸運，已經有個把月沒見過天皮、幽皮，都快不曉得它們長怎樣了……看著可愛的天波被敲打，多少還是點於心不忍，打呀打的，天波終於碎了，在滿地的碎塊中發現了一個名為"頭飾"的道具，喔喔～這該不會是傳說中的天波吧！會有這麼好運嗎？鑑定的結果還真的是，雖然不是市面上最貴的頭飾，但是價值也在2000萬左右，有人玩了一年左右或許連1000萬長怎麼樣都不知道呢！我就是其中一個Q_Q。









輕鬆看戲拿獎金

在開心的當時，當場其公會友人就直接出價買下，會給別人倒不如會給自己的朋友，反正這也是個意外的收穫。這時打到的人(^希雅^)竟然來個大放送，現場的人都發100萬獎金(雖然只有五個人)！這對於窮困潦倒的我來說是一筆很大的數目，雖然無功不受祿，盛情難卻之下也就欣然接受了。短短不到十分鐘，只不過去晃個一下，就淨賺100萬，還不用扣稅的呢！真是天外飛來的橫財。

不過後來放的怪物沒有再出現天波的身影，不過倒是有出現皮利之王，只是就算它出現掉好寶也不是什麼貴重品，頂多也只是獸角頭飾罷了。雖然他們還要繼續玩枯樹枝，不過我累了，還是早早下線睡覺去，今天的收穫還真不錯呢！



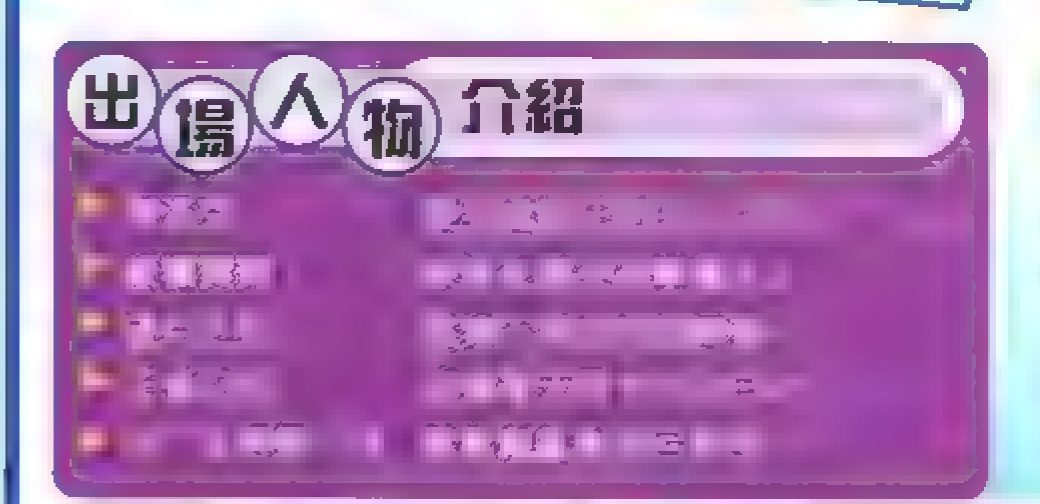
魔力寶貝 Ver2.0 龍之沙漏

鳳凰之翼(赤鳳之翼篇)

一天稗一 傑洛克 士兵長

冒險者/傑洛克　40P/1200S





召集人手出發囉！

等了一整個下午，伺服器終於開機了，當然要給他直接衝進去解新開的任務　鳳凰之翼，由於此任務才剛開，所以好多網站與討論區都沒有中文攻略，我只好抄了一篇日文的加減看>"<。一上線後，在東醫廣場前清了一下嗓子，就開始狂喊：「解鳳凰之翼的++++」，或許是大家對於未知的東西很有興趣吧！很快就召集好人手了^_^。

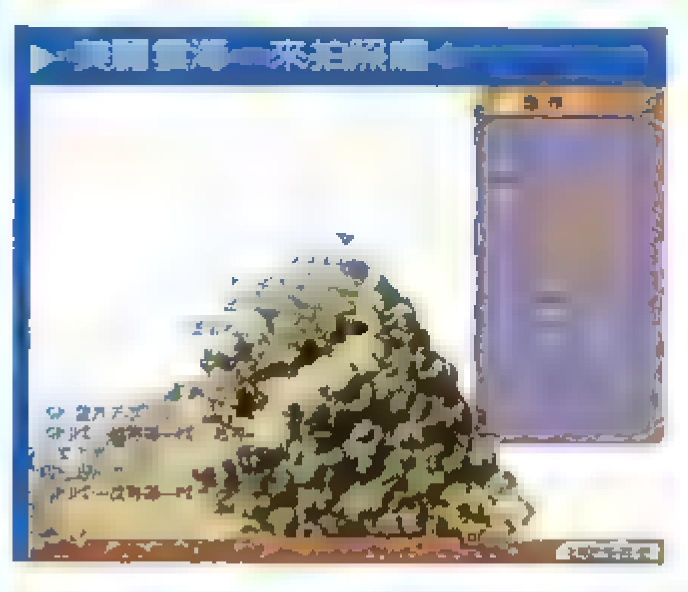
相反的座標

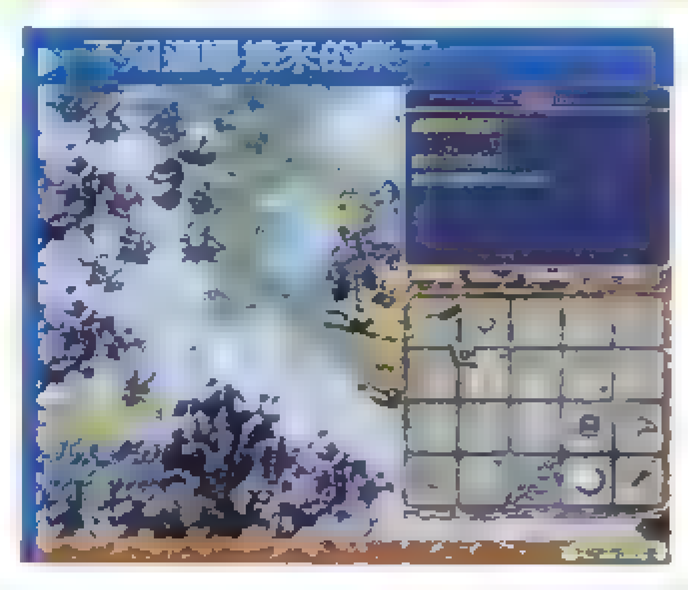
看著日文攻略，好像要坐船到阿凱魯法村的樣子，就這樣一群人到了伊爾村的港口付了500金幣進入了棧橋，阿勒@@"，我們來遲了，船已經開走了啦！看來還要等14分鐘的船，無聊的等待，大夥就在港口玩起P.P了>"<，不知不覺14分鐘已過，而船也來了，上船後，又要等5分鐘的開船時間，所以…繼續P.P@@"，這時船已慢慢開到阿凱魯去村。

阿勒！到了喔！時間還真快阿！趕緊下船到村內。恩…看著日文攻略，找著座標135 225的民家，找了好久就是找不到，那我把全村的民家都給他進去好了，不知道進了多少民家，就是沒看到有NPC在那邊，最後終於找到了，等等，看一下門口的座標，天阿！竟然是225 135，不知道是我抄錯還是大宇的座標都跟日本相反>"<。



在民家內會看到愛娜，他說他小孩皮姆不見了，希望我們幫他找，並給了我們「皮姆的肖像畫」，此時望月和王者都說：「根本是一張白紙= ="」，ㄏㄏㄏ～真的是一張白紙耶！要我們怎麼幫你找阿？ㄎㄎㄎ……





不愛上學的死小孩

根據日文攻略，我們好像要去位於阿凱村南方處的布朗山山頂的樣子，在路上有隊友說布朗山的入口座標是不是要相反看阿，看來好像不是，布朗山的入口的確是在(181.486 ^C^

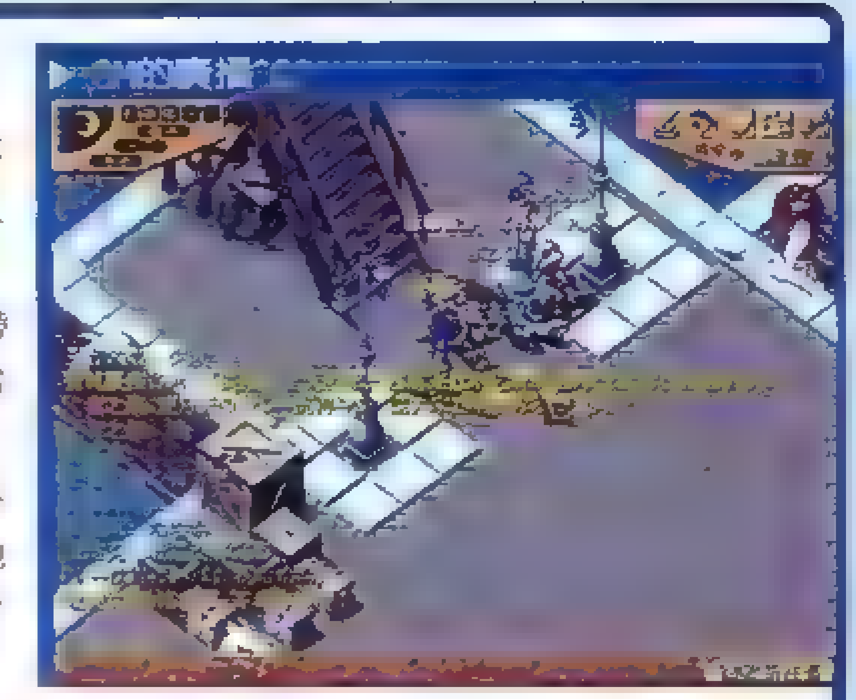
進入了布朗山，裡面的怪物是30幾級的紅螳與蔓草，恐怖的是蔓草會吸血魔去>"<，我就被3隻蔓草連續吸血，感覺他們是瞄準一個人狂吸= ="，走著走著來到了1000M的地方，看來這裡是半山腰了吧！且雲海又很漂亮，忍不住就叫大家一起拍個照^_^看這邊喔！比Y要說七喔！1、2…3…閃光一閃，終於拍好了。

拍完照後，繼續爬山，繼續打紅螳殺蔓草，終於，終於來到了山頂了^0^　哇～赤鳳就住在山頂上耶！原來是赤鳳要跟住在雷姆爾山的青鳳競爭海拔的數字而要了些小手段，所以把皮姆帶來凑數字……赤鳳得知皮姆的母親在擔心皮姆，所以也答應我們如果皮姆想回去，她會帶他回阿凱魯去村的。

去跟皮姆說他媽媽在擔心他，可是皮姆想留在這裡，就是因為不想上學>"<，還說這裡比較好玩說"，要我們跟他媽媽說他在這裡過得很好，並給了我們一件骯髒的襯衫，之後皮姆說這件骯髒的衣服要我們幫他拿回去給他媽媽看，真是……



赤鳳的糧食問題



下了山，來到夏娜的住所，夏娜對她小孩的行為感到抱歉，不過她卻拿了皮姆的換洗衣物要我們幫忙拿給皮姆（你們母子倆怎麼 直指使外人阿．．，且要我們跟他說今天晚餐是他最愛吃的料理喔（我忘記是什麼了Q_Q。再度來到山頂，皮姆 聽到今天晚餐是他愛吃的，就馬上要叫赤鳳帶他回家 "，並給了我們 把柴刀，他說是今天早上他在村裡撿到的，就當作謝禮給了我們。

柴刀？要幹嘛阿？我們 夥人充滿疑問 ？不管啦！先留著再說，不過好像赤鳳有煩惱的樣子，好像是赤鳳寶寶的糧食問題，因為他說鳥類的地盤觀很深，且他上次去雷姆爾山去採赤鳳寶寶愛吃的玉米時，還跟青鳳打了起來，他希望我們去幫牠採一些玉米過來，或許柴刀就是要採玉米用的吧！

雷姆爾山大賽跑

嗯…雷姆爾山在庫魯克斯島耶！不就在哥爾城的附近嗎？阿凱村的港口有沒有直達哥城的船隻，我們只好登出回去蘭城再去搭船前往哥城。在港口等待船的來到，而我一直在玩PP，玩到一半的時候，看見了GM廣播。



雷姆爾山採的玉米

天阿！怎麼會有這個@@"，我還沒解完耶！原來是王者一直要求GM在我們解完的時候幫我們廣播，沒想到那麼早就出現了Q_Q，ㄏㄏㄏ～此時，王者跟我說他把柴刀丟掉了，我的天阿！你沒柴刀怎麼採玉米阿？還以為他在開玩笑，看來好像是真的，我只好跟他說…你登吧Q_Q

到了哥城往東門出去，來到了位在哥城東北方的雷姆爾山，本來還期待會出現什麼怪物低說～沒想到卻一直出現…

看來是遇不到怪物的bug，就趁著這個bug，大夥在雷山裡玩起了賽跑，反正又遇不到怪物，大家就一直跑阿跑的！看誰先到山腰，到了山腰，才發現我是第3名耶！等了好久就是沒見飯桶，阿勒！人跑哪去了？密了他一下，他回：「不是要往山頂嗎？」天阿！我又沒說要衝去那邊@@"，他只好再走回來。在山腰採集了許多玉米後，再來就是回布朗山，嗯 再登出坐船吧！

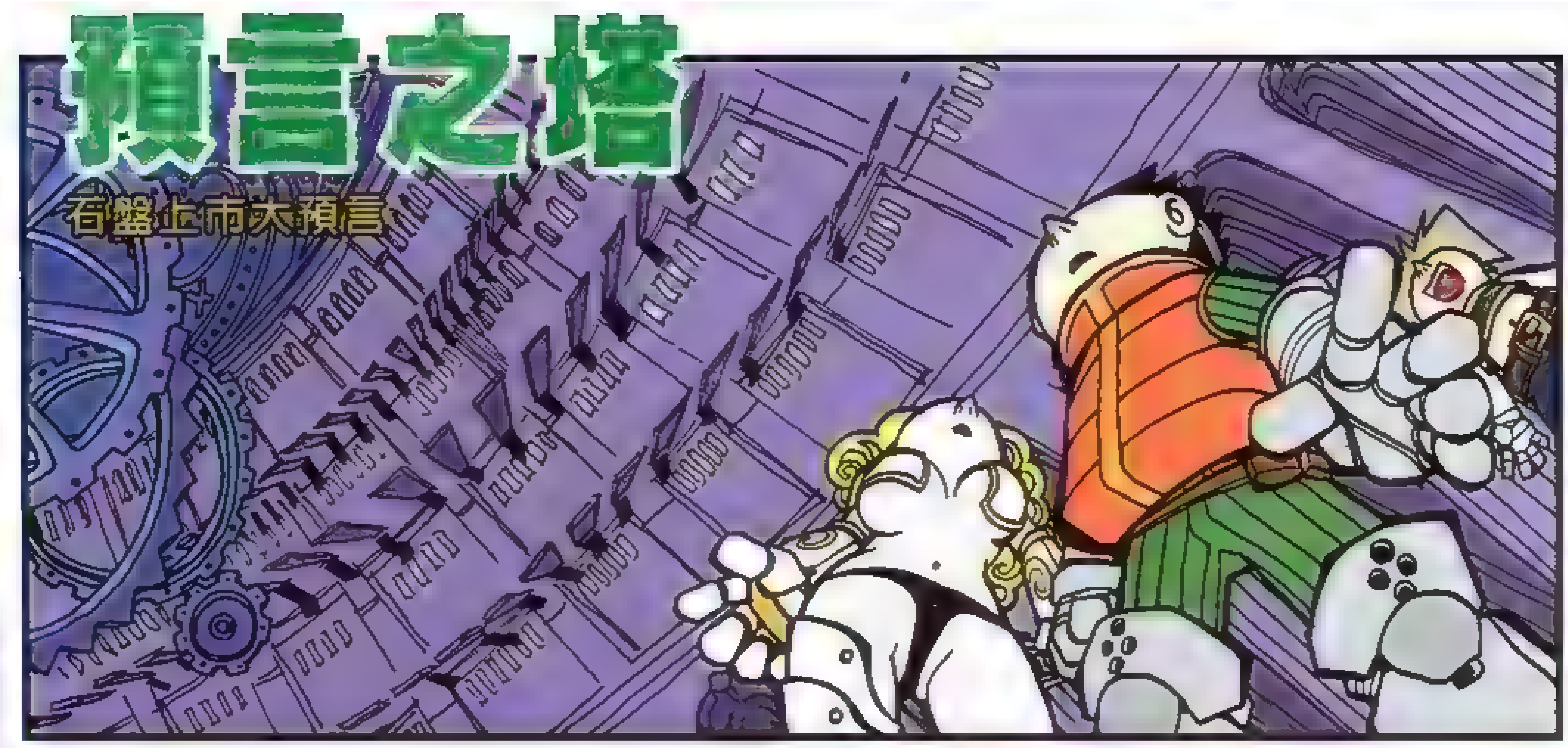
瞬間移動的翅膀

回到了布朗山頂，把玉米拿給赤鳳，赤鳳很感謝我們的幫忙，這樣牠就不用煩惱寶寶糧食的問題了，並給了我們「赤鳳之翼」3支，牠說是從牠老公身上拔來低，以前牠就是用這個呼叫牠老公，牠老公很快就趕過來了@@"。我有點懷疑到底是多快，我問牠比船還快嗎？牠要我別用 般常識來判斷，牠說牠們擁有一羽千里的羽翼，到庫魯克斯島只要一瞬間喔！是一瞬間。



取得赤鳳之翼

原來赤鳳之翼的作用是從阿凱村瞬間飛到哥城，嗯，好像用不到耶！除非自己搭錯船，然後再用羽翼飛過去可以省500金幣 "。解完赤鳳之翼的時候已經是半夜1點多了，大家紛紛道再見離去，並約好明天再去解青鳳之翼。



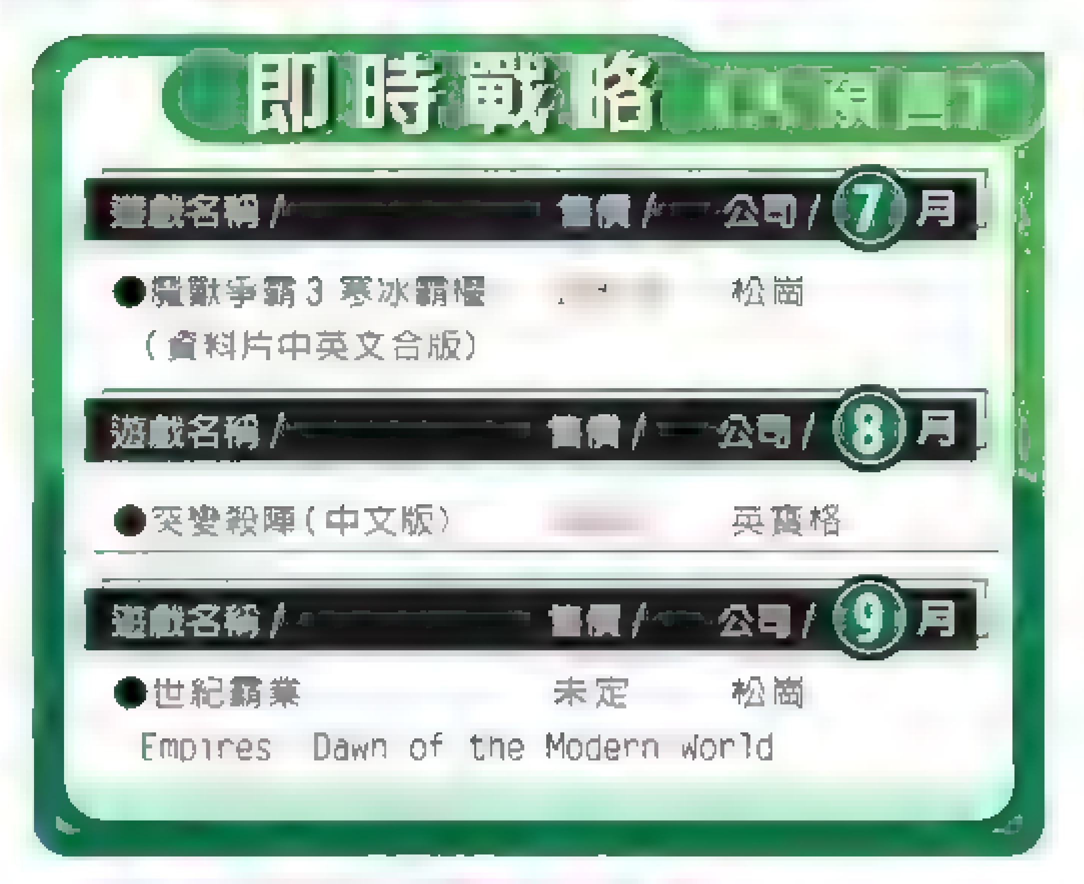
角色扮演《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
7月		
●仙劍奇俠傳3	未定	大宇
●英雄本色平裝版	[illegible]	酷奇思
●英雄本色精裝版	[illegible]	酷奇思
●絕冬城之夜－黯影之心	[illegible]	英寶格
●絕冬城之夜－黯影之心（限量典藏版）（主程式加資料片）	789元	英寶格
●蒼龍少年－平裝版	680元	遊戲龍
●蒼龍少年－精裝版	[illegible]	遊戲龍
●聖女之歌2 撒雷母天使	未定	風雷時代
●焰影神兵	未定	樂陞科技

遊戲名稱	售價	公司
8月		
●如來神掌	未定	智冠
●天河傳說	未定	遊戲精靈

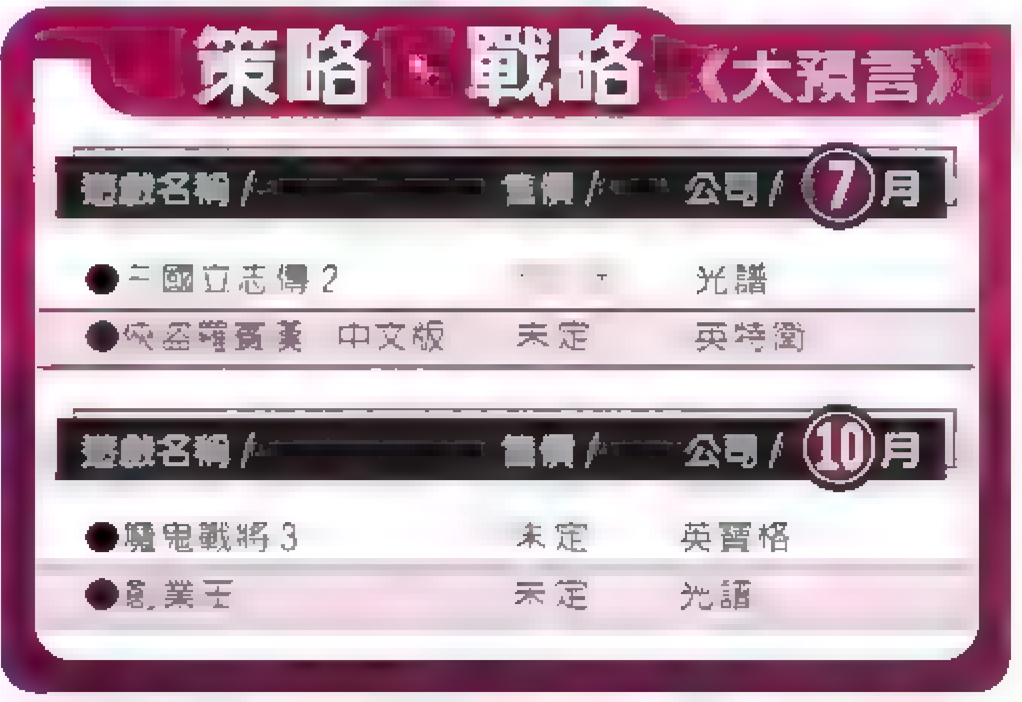
遊戲名稱	售價	公司
9月		
●灰鷹（英文版）	[illegible]	英寶格

遊戲名稱	售價	公司
10月		
●Gothic 2	未定	英寶格
●[illegible]神誌 中文版	未定	英特衛
●緋蒼幻想曲	未定	光譜



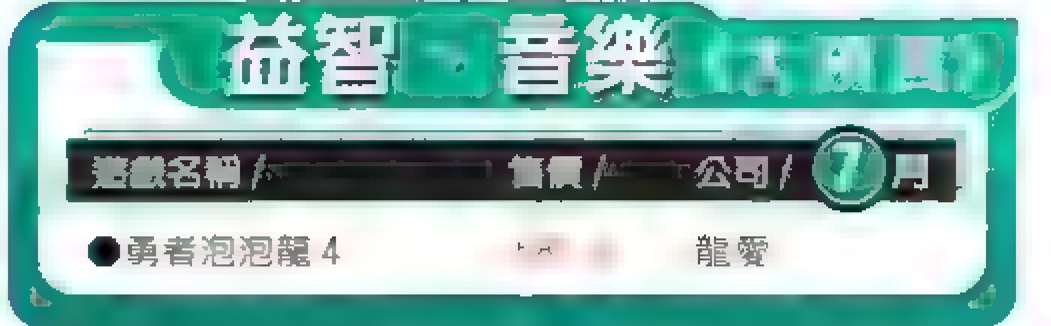
即時戰略

遊戲名稱	售價	公司
7月		
●魔獸爭霸3 寒冰霸權（資料片中英文合版）	[illegible]	松崗
8月		
●突變殺陣（中文版）	[illegible]	英寶格
9月		
●世紀霸業 Empires Dawn of the Modern World	未定	松崗



策略戰略《大預言》

遊戲名稱	售價	公司
7月		
●三國立志傳2	[illegible]	光譜
●俠盜羅賓漢 中文版	未定	英特衛
10月		
●魔鬼戰將3	未定	英寶格
●[illegible]業王	未定	光譜



益智音樂

遊戲名稱	售價	公司
7月		
●勇者泡泡龍4	[illegible]	龍愛

動作・冒險・運動・競速

遊戲名稱	售價	公司 / 6月
●天王	未定	金山軟件
●駭客任務（中英雙語版）		英寶格
●雲斯頓賽車2003		松崗
●決戰時刻：光榮戰役		英寶格
●雷射超人3	未定	英特衛
●赤色戰線 2	未定	英特衛

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
●衝出封鎖線	未定	英寶格
●越野需要賽3		英寶格
●CS火力加強版 五合一		松崗
●綠巨人浩克中文版		松崗
●虹彩六號3：鷹之盾中文版		松崗
●虹彩六號3：鷹之盾典藏版（含贈品）	[illegible]	松崗
●古墓奇兵：黑暗天使		英寶格
●極速房車賽		英寶格
●異教徒 中文版	未定	英特衛
●怒火激輪2	未定	英特衛
●魔神覺醒	未定	英特衛

遊戲名稱	售價	公司 / 8月
●決勝之日	未定	松崗
●侏儸紀公園之恐龍樂園中文版		松崗
●重返德軍總部之敵後行動	未定	松崗
●毀天滅地		英寶格
●大逃		英寶格
●四海兄弟（中文版）		英寶格
●人民解放陣線		英寶格
●人魔 中文版	未定	英特衛

遊戲名稱	售價	公司 / 9月
●CS2 絕對武力之一觸即發	未定	松崗
●危機最前線2		英寶格
●Enclave	未定	英寶格

遊戲名稱	售價	公司 / 10月
●Dead man Hand	未定	英寶格
●辛巴達・七海傳奇	未定	英寶格
●俠盜3	未定	英寶格
●沙漠風暴2	未定	英寶格

經營・模擬・養成

遊戲名稱	售價	公司 / 6月
●模擬樂園 2 資料片（中英雙語版）	690元	英寶格
●模擬樂園 2（限量典藏版）主程式加資料片）		英寶格
●紅樓續夢－平裝版		智冠
●紅樓續夢 精裝版		智冠
●青蛇	未定	酷奇思

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
●奇蹟餐廳		光譜
●秋之回憶	未定	智冠
●秋之回憶2	未定	光譜

遊戲名稱	售價	公司 / 9月
●冒險島物語（中文版）		英寶格

多人線上遊戲

遊戲名稱	售價	公司 / 6月
●A3	未定	華義
●莊家麻將on-line	未定	億泰利
●龍族V1.2－群魔亂舞		第三波
●童話之人魚傳說	未定	雷爵
●三國演義online－激戰長坂坡	49元	中華網龍
●石器時代7.0	未定	華義國際

遊戲名稱	售價	公司 / 7月
●武魂Muhon	未定	優邦數位
●吞食天地ONLINE		中華網龍
●凱旋・黃金聖戰之役	未定	瑪亞線上科技
●大富翁麻將online		鉅威
●戲谷麻將館－田麗青守巳		第三波
●仙境傳說－傾城之戰		遊戲新幹線
●神甲奇兵Online	未定	昱泉
●千年貳11.0版－天魔劫	未定	永世泰
●天下無雙	未定	華義國際
●創世之光－伊凡那		樂陞科技

遊戲名稱	售價	公司 / 8月
●棒球online	未定	東方演算
●風雲online	未定	第三波
●傳奇online奇城聖戰		TGL





狂賀[illegible]指考[illegible]！！

我想當你編收到我的回函時……我也許仍在為指考掙扎吧……不能上網的日子哪是人過的呢？！不過我就要解放了～happy～希望小編編也能加油。讓每一次都是超水準的演出！另外多說一點吞食天地的事嘛～我超愛巴豆妖滴～

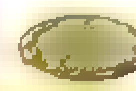
◆兔子 50S

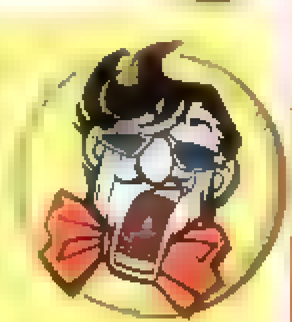


我編收到回函了，很為兔子妳高興，指考……算是人生關卡的一大挑戰吧？不管考的好不好，總算通過了一次考驗，可以稍停一下作好準備，重新整裝再往下一站出發。想當年，老編考完聯考，才休息沒多久，就得上成功嶺受訓了，加上不小心抽到魔鬼連，當二個月結訓後，恍如重生啊！！回到家，覺得東西比以前好吃，睡比以前好睡，遊戲比以前好玩～通過人生兩大關卡，解放後快意的感覺，莫過如此啊！！嗯嗯，中華網龍對他們的新遊戲—吞食天地真的蠻用心的，上一期又送滑鼠墊，又送筆記本的，這麼好的工坊，大家應該多多支持啊！別忘了拿了這麼多好處，每天三餐「吐子餓」（台語）時，一定要想到巴豆妖，謝謝～

老編也玩RO？

嗨！老編～放暑假了好無聊歐！我迷上仙境傳說了～～好像書書、沙雷納還有一堆人都有玩RO喔？老編你有玩嗎？哇～你們在哪個伺服器可不可以告訴我啊？好想知道捏～對了仙劍三開始預購了耶，但是因為二代事件，不太敢買……給我點意見吧～～！！！（咦？這一期刊出來預購已經結束嘍XD）

◆梅子紅 50S 



嗯嗯，老編玩RO也不算是老人了，雖然起步比較晚，帳號是雜誌社的同仁替老編創的，還聽說練到一轉，初心者時期都完全空白，只記得帳號移交過來，就是弓箭手了，身上還有一百萬zeny，呵呵………，不過，老編也真玩到二轉後，現在已經是58級的獵人了，至於老編的ID，因為是同仁幫忙取的，勁爆到難以啟齒在此公諸於世，有興趣想找老編的人，寫信到老編的email來問吧！安德烈斯的諸位同仁，好像大部份的人都在loki 1，也有個名字很勁爆的公會，至於每個人的ID，事關當事人隱私，不方便在此公布，請自己寫信或回函指名詢問，也可以寄到老編的信箱，老編會幫忙轉信的啦～謝謝～

說到仙三的預購，如果價格夠優惠，老編自己是會考慮買啦，但是，好像叫製作單位送一套過來給老編比較快的……… 如果真的擔心遊戲內容是否真能如預期般好的話，不妨等到遊戲推出之後，雜誌刊上評論再決定吧！

[illegible]還是岳父！？

老編我有一個超大大大——的問題要問老編大大。是哪三大呢？第一大頭大，第二大嘴大，第三大那邊大！（回歸正題）

1.老編那個皇家藏寶庫可不可以換仙境傳說的夢幻之島攻略本。拜託、拜託。

2.老編它們兩隻（托托）要正式結婚的時候，可不要忘了請安德烈斯的國民們去喝喜酒呀！（外加S幣）

3.老編你喜不喜歡H Game呀？石盤遺跡都沒有H Game可玩呢？

4.這次的安德烈斯的漫畫實在太好看了！但是我還有疑惑，就是少雷納和阿雷斯是兄弟嗎？只是顏色不同！（外加一貝）

P.S.最近單機的遊戲好多哦！真是太好了。

◆U.S.E.T. 50S 

嗯，就讓老編小小的回答你吧～

1.可以，本期就辦吧～

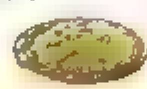
2.咦，應該是來參加的客人要包紅包的吧！？

3.啊"不喜歡"因為不如AV好看。沒有，因為軟世不是十八禁雜誌。

4.這…..老編也說不得準，但他們是不是兄弟，會不會變兄弟，反正有些編劇連「變態」都辦得出來，老編還是不要先亂猜的好。咦？說是三大問，這好像是第四問了喔？

[illegible]到底誰才是正港好人？

看了這一期的讀者回函後，覺得月藏的為人好爛喔！不過我不太想支持這種人……老編，您實在太辛苦了～

◆翠蓮 50S 



這……頗令老編惑到惶恐，老編心想，妳說的應該是上期老編針對漫畫單行本訂價的答覆吧？其實，上期出刊後和月藏大大碰面，一聊之後發現完全不是老編說的那一回事，月藏大大當然希望有很多的人可以支持漫畫單行本的，所以原則上是愈便宜愈好，他的確有提示過兩位數到三位數的訂價金額，但為什麼到最後是三位數？……，…就老編個人所了解的，老編看過廣告原稿，編輯又告訴老編，廣告是月藏大大親自設計的，而上面寫著150元，老編就以為是月藏大大的意思了，沒想到事實是……月藏大大提供廣告稿時，價格那欄是留空的，所以，認真說起來，定價是雜誌社決定的沒錯，只是，拍板定案的過程實在太過離奇……，歸咎原因，應該是老編實在忙過頭了沒和月藏大大做最後的確認，接下來要發行的第二刊，老編一定親自和月藏大大仔細研究會商，並參考各位國民的意見，然後在將定價和發行日期拍版定案。說到為人，其實月藏大大在漫畫的表現方式上一直有他的堅持，個性有點特立獨行，濃說中又帶點孩子氣，真的很值得欣賞的啦～但是值不值的引為典範學習之，就見仁見智了，因為要追隨大師的腳步，往往是分外辛苦的，原因無他，才氣不相及也，與爛或不爛無關，老編特此說明，望眾國民明鑑。

[illegible]軟世錯誤又一樁？

1.171期的光碟有麻將和龍族，可是我龍族的光碟沒有附上序號，反而麻將的序號有2張，能儘快為我處理嗎？（暑假囉～想去試試玩龍族咩～）

2.170期我看雜誌發現我有中獎哩～（耳機一組）為什麼尚未收到哩，請才何時才會寄獎品啊（望穿秋水啦～）

3.萬歲～我抽中了169期藍斯洛的萬用手冊耶～^_^（雖然我的目標是阿雷斯……，希望能早點收到它～^_^）

◆可婷 50S 



1.嗯……被你發現了，這是上一期的大錯誤之一，其實，那兩組序號，有一組是龍族的，另一組則是麻將，這是不幸發生了貼紙印刷錯誤的大災難，遊戲名全部都印成麻將，解決方法如下，只要是龍族光碟上貼的序號貼紙，雖然上面印遊戲名稱是麻將，但是就把它當成龍族的序號和密碼用，這樣就可以了，麻煩多擔待一下，SORRY。

2.不會吧！你怎麼這麼好運！？老編應該請你代買公益彩卷的，可惜加碼期數已過…，你的贈品會儘快寄出，大約在本出刊前後收到，請注意郵差先生的包裹哦～

[illegible]目睹老編[illegible]

1.老……老編賢者該不會在這次的放映室中陣亡吧……？（還有少雷納）

2.請問一下，「國民排行榜」中有那麼多的票都是給誰統計的？（不會是索特王吧？）

3.老編大人，我很哈那個藍色保溫瓶的說。非常希望我能得到。

◆石波利 胖K 50S



1.ㄟ，其實把老編畫成那樣子，還是死了算了，真心祈禱引再復活～至於少雷納，老編認為她應該會好起來吧，不然，可能有很多少雷納迷會「不爽」…

2.「國民排行榜」是由我們負責雜誌發行的部門統計的，這可是一家一家打電話傳真，然後一個一個統計出票數，這可是大工程哦，老編在此向負責發行的同仁致上謝意！

3.這………好吧，除非你寫email來，老編不方便在這裡回答，OK？



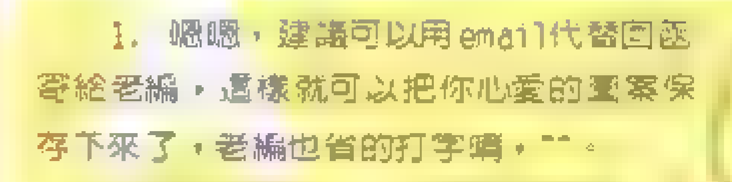
安德烈斯之謎－[illegible]

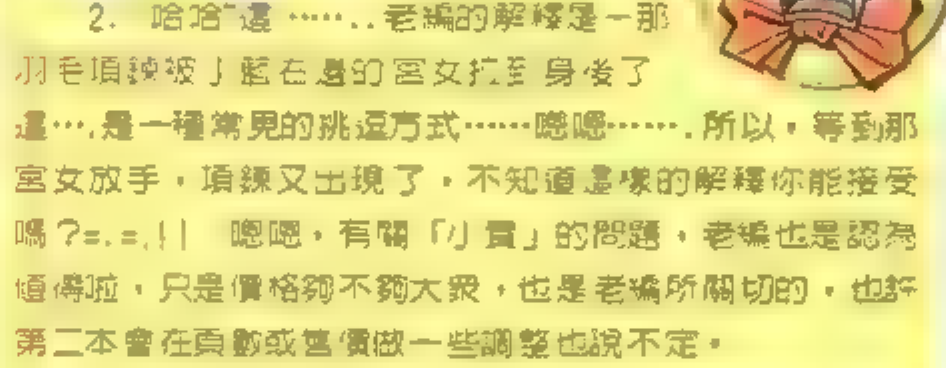
1　回函上所附之“圖案”都會使我捨不得寄出去呢！因為都超超愛的說！

2：＜＊在VOL.38的P82中，“小藍”的“羽毛項鍊”不見了！！？是月藏老師的疏忽嗎？＞呀！安德烈斯王國的COMIC真是超級好看滴！>@<期待月藏老師的第二本～可是，真的有點“小貴”說！說然是彩色的，但後面還有幾頁黑白的，對我們這些窮小孩來說，似乎有點～～唉不過值得就好啦`

3：在安德烈斯王國的漫畫中VOL.2“藍斯洛的騎士精神”單元中，我有疑問耶！請問老編：「小藍為何要騙爸爸，之後小藍的爸爸又怎麼了呢！？」月藏老師似乎有埋下伏筆！但我真的粉想知道！>x<

◆屏東小龜　50S





1.　嗯嗯，建議可以用email代替回函寄給老編，這樣就可以把你心愛的圖案保存下來了，老編也省的打字嘛，^^。

2.　哈哈~這……..老編的解釋是－那羽毛項鍊被小藍右邊的宮女拉到身後了這…..是一種常見的挑逗方式……嗯嗯…….所以，等到那宮女放手，項鍊又出現了，不知道這樣的解釋你能接受嗎？=.=.!!　嗯嗯，有關「小貴」的問題，老編也是認為值得啦，只是價格夠不夠大眾，也是老編所關切的，也許第二本會在頁數或售價做一些調整也說不定。

3.　這部份的確算是個伏筆吧，雖然老編曾聽月藏大人說過大概的故事，但是，真正需要交待的時候，很難預料劇情的發展，雖然老編大約知道，請容老編在此賣個關子吧，sorry！



[illegible]

MS：好不容易學測考完了，本來想說總算能脫離那群損友了，沒想到……居然分數都差不多？！啊……　救命啊

我不要跟別人分享我的軟世啦 …..　而且回函為什麼也要我把你們的話寫上來啊？！

柔兒、綾皮零、F.B、GTO：少囉唆，寫就對了！！

柔兒、綾皮零：不如我們也來創一個團吧？

FeelingBlue：團名呢？

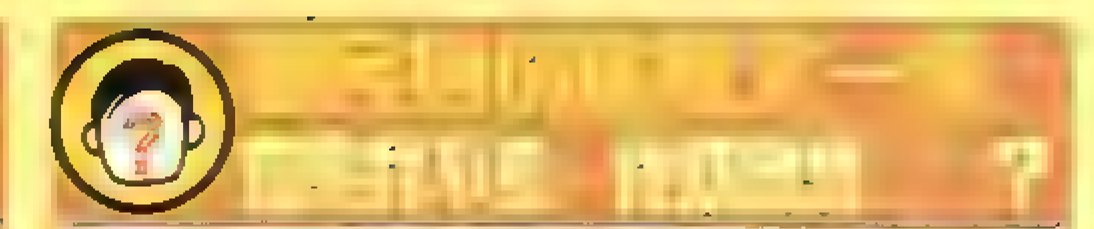
GTO：旅店中魔力的文章越來越多了…魔力終於要翻身了？！我們這一掛完魔力的人有福了……

MemorySlayer：下次你們自己去買軟世啦，一本被你們搶來搶去我都沒看到….

◆MS團!?　50S



嗯嗯，看起來好像繼冷氣團之後又有新團要成立了，接下來可能就得開放軟世讀者團PK大戰了，不如讓win的團來看自己的頁數來搞團報吧！只是pk的相關規則可能要大家共襄盛舉來建議一下，好玩就好啊！嗯嗯，MS，你們這個團趕快正式報團名上來吧！



[illegible]

嗚嗚嗚……又沒抽到贈品，害我有股衝動想要再買個幾本寄回函，無奈沒＄呀～真想要RO月卡收集冊，不過大概只能流流口水了，每一期都沒中>o<"，什麼時候才能輪到我

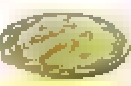
1.我最愛的沙雷納大大被魔王打傷啦！！好難過，勇者阿雷斯終於又露面囉！還是一樣帥……cc

2.安德烈斯代言人風雲的漫畫，最後那位代言人是誰？

3.仙境傳說的人物卡總共有幾張呢？（就是每期附贈的那個）

4.老編照片裡的每隻小狗都好可愛呦！！（好像是大狗狗）

◆Hikori　50S





RO月卡收集冊，老編已經很用力爭取了，就是要到那麼多，抽獎本來就是人人有機會個個沒把握的，老編建議妳可以去北中南三場的RO嘉年華試試身手，聽說現場玩遊戲就有送贈品，如果妳非拿到不可，老編只能說：那邊有在賣………

1.嗯，英雄救美的橋段之所以能歷久不衰，就不用老編多說明了，老編看了這一段的感覺，只有：這很痛吧！？就是這樣的感覺，可能老編的想法比較奇怪吧！

2.聽說最近警方查緝大陸妹偷渡出新招，問的是：「如果我不爽，我就想＿＿？」：「我不喜歡＿的感覺」，Hikori，難不成妳………？

3.總共有十二種都是二轉職業，全部附完要一年吧！

4.　嗯嗯，那是老編的EMI和月藏大人的阿克狄翁，與路人甲的黃金獵犬，兩隻拉不拉多和一隻黃金獵犬相見歡，三隻都是大狗狗沒錯，不過都未滿一歲，未成年啦～

[illegible]軟世[illegible]！

老編我問你喔！軟體世界是不是還有在別的國家有在賣嗎？那內容是否一樣，還是各國有各國的安德烈斯王國呢！

◆家合　50S



老編告訴你哦～目前我們軟世除了台灣地區外，還發行到美國、加拿大、香港，與馬來西亞，當然，島外的地區售價較貴，以往，我們雜誌的訂戶優惠，是全世界一體適用的，只是後來發現，光寄書到美國一期的費用，相當於在台灣訂閱一年的價格了，是嚴重的大失血啊！！這樣說好了，如果當時美國的訂戶有一萬個，我們軟世一定在一個月之內倒閉…. ……..所以，後來將運費反應在定價上了，不過，雖然定價不同，雜誌都是原汁原味一模一樣的。另外，我們也將軟世推行到大陸去，只不過因應當地對出版的管制，我們是採取授權的方式，將部份內容授權給對岸的「軟件與光碟」雜誌，有部分的安德烈斯人物出現在該雜誌上，嗯嗯，如果各位國民到大陸去求學或是做生意，別忘了買「軟光」來看看，那可是我們軟世的姐妹刊物～請大家多多支持！



劉文聰不爽番外篇？
送你一台computer和一粒mouse！



1.安德烈斯不是要選女代言人嗎？而阿雷斯和尼爾斯不是說：「陛下！！我們也想找女明星代言」「安德烈斯王國」！怎麼最後是劉文聰！而且我覺得索特王比較適合！（哈～）

2.安德烈斯王國漫畫太貴了，可不可以便宜一點（我40分就看完了）

3.我想看神之領域聖職的練功方法（想升到70級）！因為有時朋友都不在or找不到練功伙伴，不知要做什麼！

＊聽阿雷斯得了盲腸炎，希望快點好！！

4.在P306老編有回答在漫畫有特別附錄16頁可是不是黑白漫畫也才14頁耶～

◆小瑾　50S 

1.因為目前最「火」的，還是非文聰哥莫屬啊～老編在雜誌社，半夜常聽到文聰哥「不爽～不爽～不爽」的饒舌歌，好像大家趕稿已經不爽很久了，聽得老編很心虛耶～上期出刊後，華義工坊正式公布劉文聰為「天下無雙」的代言人，廣告老編也看過了，嗯嗯，那句「我以前報仇，都用一桶汽油和一支番仔火，現在科技進步，我劉文聰用一台computer，一粒mouse，就能大開殺戒」，台詞很是傳神，堪稱繼閃亮三姐妹後之廣告驚人之作，老編認同的不得了！！下回趕稿趕到不爽的人，就不用送老編汽油和番仔火了，劉文聰都說了，就送老編一台computer和一粒mouse吧！

2.漫畫單行本第二集的定價，目前仍未定，頁數也是未定，我們會參考大家對第一集的反應再做決定，敬請期待。

3.阿雷斯得盲腸炎？應該沒這回事吧!? 老編手上沒有也請病假的記錄，但是他之前心情有點「不爽」倒是真的，不過現在好像好很多了。關於神諭的攻略，你的回函尼爾斯已先看過，老編相信他會做出適當的頁數調度。

4.這……的確出乎老編意料之外，但最早的構想好像是這樣，只是……後來老編幾乎沒參與單行本發刊的討論，接下來的第二集，老編一定會弄清楚，避免再有狀況外的情況發生。

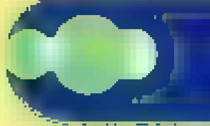
抽不到贈品？
老編狂送汽油桶和番仔火！

請你們幫幫忙，我真的好想抽中那個RO杯杯，拜託！！！還有，我希望你們能送些以前舊的遊戲光碟讓我們回味一下，這也不錯阿！！！（哇心情哪不好哇叨不爽，我不爽時叨梅報仇，下一個會死什麼人，連我都不知道）

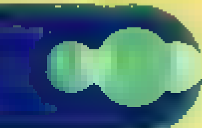
◆武士　50S 



哦，上回要找阿雷斯單挑的武士，好像被劉文聰附身後又出現江湖了，喔喔～要是RO杯杯沒抽中，萬一加上沒合味口的遊戲光碟玩，不是不爽到大開殺戒嗎？為了避免有此等麻煩警恐的情事產生，老編決定先送你一桶汽油外加一支番仔火，如果不夠，還有蛋糕相贈，請來信索取，謝謝～



安德烈斯心情留言板



Q YA！終於放暑假了，有好多事情可以做，游泳、打球、還有最重要的線上遊戲，這些我都好喜歡哦。不知道老編今年暑假要如何度過呢？

◆建翔　50S 

老編暑假要如何過哦？？嗯嗯，其實都是老樣子，老編的生活，主要分成三大部份－趕稿、玩GAME、睡覺，而且認真來說，老編沒有暑假可放．！！暑假正是我們最忙的時候><，所以，請好好代替我們玩到爆吧，如果可以，寄些好玩的照片來分享吧！

Q To 老編：

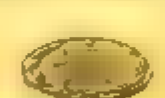
1　老編到底有多老呀！

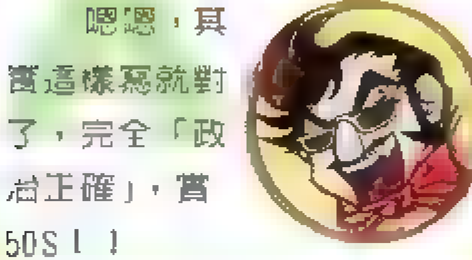
2.　皇家書室那些沒人認領的S幣，好想代領喲！

◆韻盧　50S 

1.之前回答過一次，老編的年紀，剛好介於「而立」與「不惑」之間，也就是有點疑惑地持續著就是了，那模樣，有點像RO裡的商人……　這……再沒人領只好充公了……親愛的卡哇伊小妹妹，天下沒有白領的S幣啊啊啊～50S好好存起來吧。

Q To 帥帥的老編
不知道要寫啥ㄟ？
那就祝帥帥的老編
一直帥下去吧！！

◆by J.　50S 



嗯嗯，其實這樣寫就對了，完全「政治正確」，賞50S！！

Q 你在這期（171）雜誌中的玩家救查所，提到你帶Ami跟月藏的阿克狄翁見面，「一黑一黃」很速配，但我疑惑的是那另一隻三狗是誰的啊？我看牠好像跟阿克狄翁比較親蜜耶！Ami的大危機，情敵出現，接下來會如何呢？我很期待說～

PS 照片中的那隻藍腿 穿藍色褲子的，我猜是月藏的，黑腿我猜是老編的，至於黑腿後那雙肥腿是誰的，老編請解答！

◆乳酪　50S



哈哈～這…………其實你說的白狗就是EMI啦！（不是AMI，是EMI哦～），不過老編的EMI因為不是純白的拉不拉多，她的背上帶有黃色，因此，在血統書上是寫「黃色的拉不拉多」，所以，老編才說她是黃色的，而……你說的那隻黃色的，其實是黃金獵犬啦，品種不太相同哦～

PS：那隻藍腿是月藏大人的沒錯，至於黑腿與肥腿則屬於路人甲乙，老編是負責拍照的，所以，暫時沒露腿啦～





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵．

欠罵的對象

（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商

開罵者

（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）

為何該罵的來龍去脈：

以上是將公開的訊息

以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料．

真實姓名　電話　地址　身分證字號

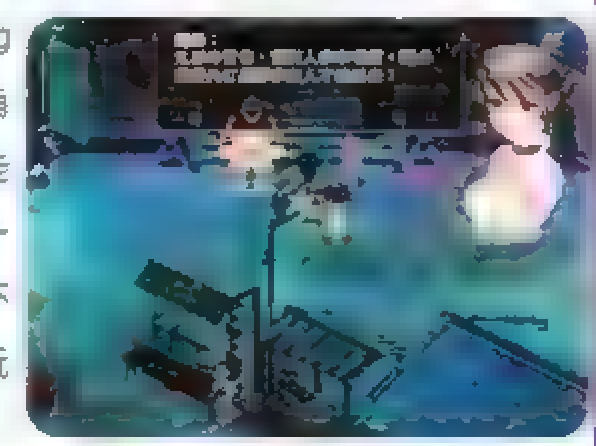
人民在此發洩對遊戲的不滿情緒

仙劍奇俠傳二和老編

開罵者：暗黑戰士 Endless

為何該罵的來龍去脈：

仙劍可能是一套好遊戲，可是仙劍二是一套可以說不完美的遊戲，我記得一開始玩它是問題出現了，竟然看不到中文字，只看見一些（—%￥#……—%%—*）的字而已。之後找到解決辦法（有兩種：第一：有些用Richwin來解決，第二：用中文Window來解決，我是用第二來解決的。）玩它不到一小時，竟然有Bug出現，我只好上網找更新檔，竟然有4個那麼多！下載用了45分鐘才能玩，雖然有點麻煩可是仙劍二還是一套好遊戲（如果沒有問題的）希望不要再有這種問題發生，否則我不再玩它的公司出的遊戲。



老編‥‥老編，我想罵他的是為何從來不回答我問的問題呢？還有我的S幣呢？為何我還沒有收到呢？（可能地址寫錯了，如果寫錯了，請魔王轉告老編，OK！^_^）



仙劍2的bug的確很多^^，光下載那4個更新檔就累死人了，真是希望暑假的仙劍3另再這麼胡搞……，至於S幣……，我會幫你跟老編興師問罪的^^||，請等候通知吧，

宇峻科技

開罵者：暗黑戰士　霹靂門絕命刀

為何該罵的來龍去脈：

上次花了799買了《超時空英雄傳說3》，裡面光碟根本無法安裝，後來又花了499買了《超時空英雄傳說合輯》，同一電腦，居然給偶順利安裝，當799那份寄回去後，居然給偶說光碟沒問題，這口神，我看是欺騙我們這些消費者吧。都寄了2封信了，他們又不理不睬，哪有這種公司嘛！



應該不是欺騙啦，那是宇峻的光碟片挑機子……啦，要合適的光碟機才能讀取，遇到不合的光碟機，當然是無法安裝，這也是為何宇峻不理不睬的原因，所以該罵，為何壓出來的光碟片這麼挑機子，連最新的《幻想三國誌》也是拼命挑機子，難道都要消費者買廠商口中合適的光碟機嗎？這樣為了怕盜版，真的反而傷害到正版玩家的基本權利了……。

新天上碑

開罵者：暗黑戰士　保力達蠻牛

為何該罵的來龍去脈：





前言

蠻牛當初會玩這款線上遊戲的原因主要是它精美的人物吸引了我（有不少玩家都被女槍的造型吸引XD），投入一段不短的時間後我實在覺得這是一款內容貧乏，可說是未完成的遊戲！現在我由以下幾點分析

粗糙的聲光效果



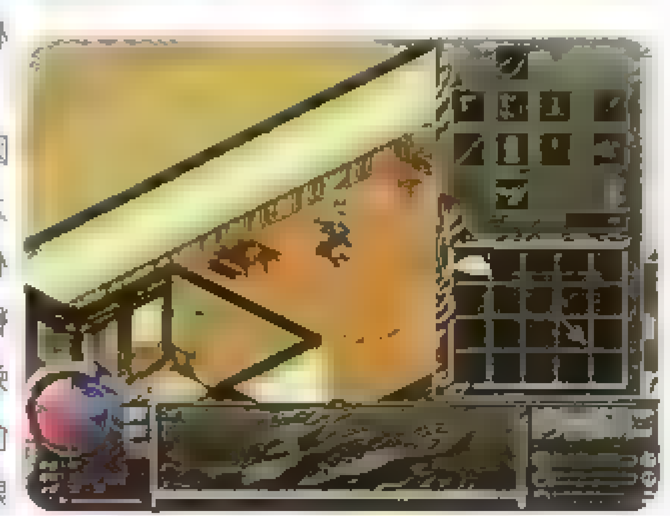
這款遊戲的畫面並不華麗，除了少數地區的風景還不錯看以外，像武功招式的施展實在沒有什麼震撼力可言，這留待稍後說明，音樂則是少得可憐，只有城鎮中固定幾個地點有音樂；音效更是離譜，只有攻擊時的一聲"嘿"，和吃天地玄丸丹的噁心聲……蠻牛都寧可關掉，開mp3來聽。

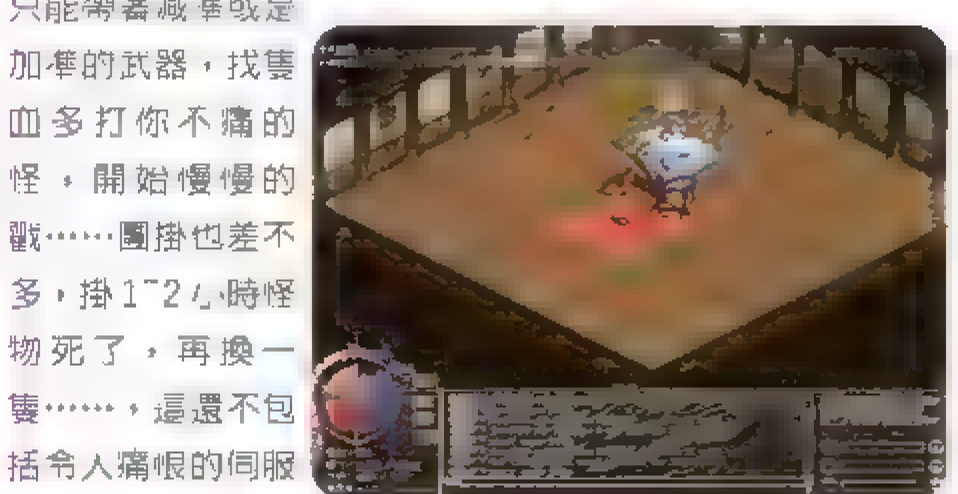
操控介面

這點是蠻牛少數還算滿意的地方，自動補血，補內力都滿好用的，自動施展武功也還算體貼玩家；但是這些功能也是造就貧乏的遊戲內容的一大原因！

貧乏的娛樂性質

這真的是這款遊戲最差的地方！玩《新天上碑》只有五件事可以做：掛網、衝聲望；PK打屁；攻城戰；因此這款"遊戲"大多數時間都在掛網！就算想先衝聲望，也會因為熟練不夠導致打不動怪，所以通常上線只能帶著減隻或是加隻的武器，找隻血多打你不痛的怪，開始慢慢的戳……團掛也差不多，掛1~2小時怪物死了，再換一隻……，這還不包括令人痛恨的伺服



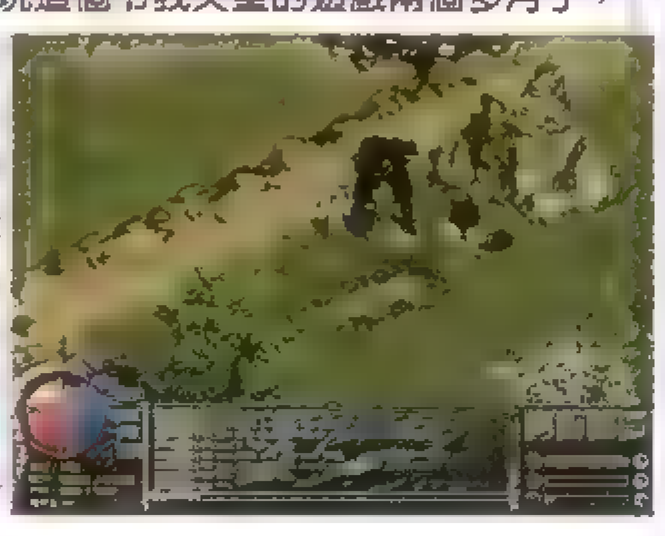


器斷線！練聲望也是一點樂趣都沒，一般攻擊和施展武功都是用同一個姿勢不斷的戳或砍怪物，只是武功多噴了一點火花出來，這哪像武俠遊戲！試問各位有看過哪一部武俠小說中高手對決是面對面你一下我一下的互砍，比誰先死嗎？新天上碑的PK和攻城戰就是這樣子！這遊戲說穿了，要成為高手只要天天上線，天天掛網，就能穿著四轉的衣服到處跑！想想，是我們玩家在玩遊戲還是被遊戲玩？亦或是被遊戲公司玩？任務也相當的稀少，且內容同樣貧乏，還有其廣告提及的正邪設計，並沒有什麼特色，只差在正邪不能同幫派結婚而已。

代理遊戲的悲哀

億泰利公司聲稱他們在抓外掛方面不遺餘力，但是蠻牛還是常常看到有人開加速到處跑；其GM和客服的態度倒還不錯，對玩家的意見不會視而不見，但畢竟億泰利是代理商，畢竟這是他廠做的遊戲，不是說改就改，但蠻牛個人認為，開發公司用這種要玩家拚命掛網的方式來賺玩家點數，這種遊戲已經失去其意義了！代理商的權力太少，本土開發的遊戲又較國外粗糙，這大概是臺灣現今線上遊戲的一大問題吧！

蠻牛已經不玩這個令我失望的遊戲兩個多月了，近來聽聞五轉造型和大範圍武功即將推出，希望《新天上碑》能改進的更好，也由衷希望各位玩家能找到一款真正的好遊戲。



網路遊戲的模式都是這樣，先有個雛形，然後再漸漸更新加新地圖、加新功能、加新任務……等，有時總覺得很怪，為何花錢玩個不完整的遊戲……，希望網路遊戲公司能多為玩家想想，盡量能給玩家一個本來就很完整的網路遊戲。

欠罵的對象

新幹線、外掛使用者、寫外掛程式者

開罵者：**暗黑戰士 傳風**

為何該罵的來龍去脈：





想當初 RO 的測試活動結束後，在下就開始玩 RO 了，那時候我選擇了第 2 世界的托爾（THOR）伺服器這個虛擬的世界，想要再這裡發展出屬於自己的一片天，後來人數不斷的增加，這也表示 RO 的魅力真的很大，可是一而再再而三的狀況，在下不得不出走托爾，來到第三世界愛吉爾（AEGIR）伺服器，重新再出發，那時候的狀況，在下簡述一下：

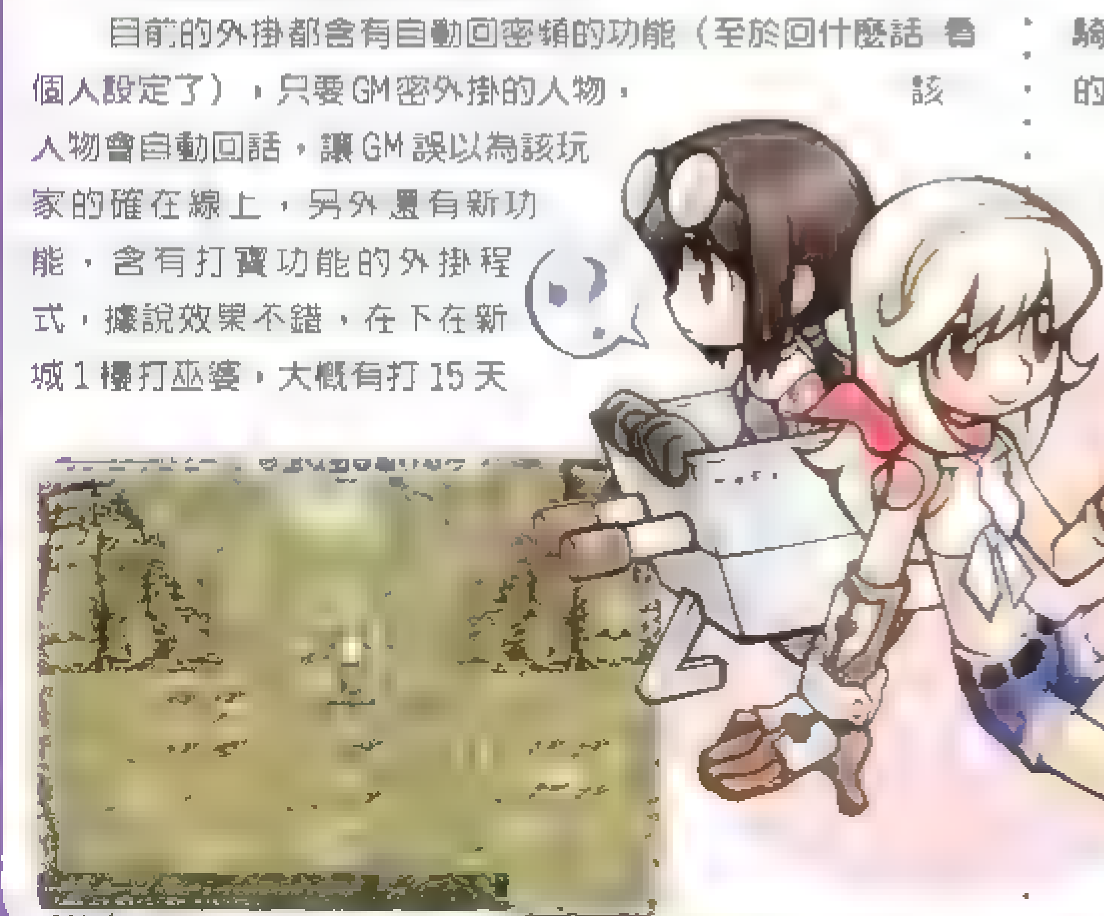
第一點：LAG 的情況嚴重，嚴重到經常出現畫面停止不動 5 秒的狀態，連自己的人物怎麼趴的都沒看見！（這點.後來有改善了.不過那已經大約過了五個月之久才改善的）

第二點：發生洗錢事件，洗錢怎麼洗的，我並不清楚，不過那真的是市場上空前的大混亂！（還有藍水 瓶賣 一千萬的），後來新幹線緊急維修並清查交易資料才平息。

第三點：精練系統的 bug，利用 bug 將等級三或四的武器精練到九或十是輕而易舉的事，後來新幹線決定要回溯，在下在那個時候第一次打到防毒面具（那時候有的人不多），結果回溯以後，當然那段時間打到的寶物也不算了，關目比我慘的人大有人在！

在下是為了 lag 嚴重，新幹線久久不修，只好帶著心愛的婆來到愛吉爾，重新再出發，雖是從初心者並且一無所有的開始，可是不會 LAG 就好玩多了，但開始定居在愛吉爾沒幾天之後（那時候愛吉爾是新開放的伺服器），在下就發現已經有不少人使用外掛在愛吉爾，四處作孽、橫行搶怪、行為可惡至極，不過我並不以為意，只覺得這些外掛總會被逮到然後被凍結帳號（這是我最希望看到的外掛下場），現在本人的小刺刺（刺客）已經 88 級邁向 89 級中，不過日亦漸新，外掛程式也越來越新，還是連 GM 都抓不出來的外掛，以下本人先略舉外掛程式的功能如何：

目前的外掛都含有自動回密頻的功能（至於回什麼話 看個人設定了），只要 GM 密外掛的人物， 該人物會自動回話，讓 GM 誤以為該玩家的確在線上，另外還有新功能，含有打寶功能的外掛程式，據說效果不錯，在下在新城 1 樓打巫婆，大概有打 15 天之久吧，連個帽子也沒打到，這不打緊，在下只是運氣不好，但是跟我同在新城 1 樓的 1 隻外掛（含有打寶程式的外掛），居然就掛在那一天 24 小時的掛，大約掛了幾天吧，可以打到巫婆帽、還有小巴風特卡，而且這還是用外掛的那個人親口說的，總之外掛太精良了！（還有阿，外掛只要被其他玩家接近，他就自動飛走！）



在下聽完之後，頭昏腦脹、眼紅鼻子酸，對 RO 的心突然冷了一半，我含辛茹苦的賺錢，只是比不過一隻外掛，外掛平均一天賺的錢，大概是我的 10 倍，甚至 20 倍、30 倍都有，怎麼不叫人心寒，這個事件再我們工會熱烈的討論了一下，我們這個工會，是由我還有我在 RO 裡認識的幾位朋友一起創的，而且不收用外掛的會員喔，討論之後的隔一天，會長用工會頻叫著我....阿任（在下匿名），快說話喔，不然以後見不到我了！（以下是我跟會長講話內容）：

阿任：怎麼了?

我今天阿遇上一個 8x 級的人物喔

阿任：恩恩.然後勒?

我跟她聊過天，他說：他有個 9x 級的騎士喔，就掛在人三樓！（意思是說用外掛把人物掛在那，人面三樓就是夢羅克左邊的地圖，俗稱人面獅身）

那也沒什麼阿，我之前去那裡打神秘箱子，裡面 10 個人物有 9 個都是外掛阿！（開外掛的也幾乎都是體力型騎士，agi 型的騎士也有啦，加上順移夾，在那裡飛來飛去的，gm 有空喔，自己去看）

但是你知道嗎，他說（外掛使用者說的），天天這樣掛的話，平均所得一天有 500 萬 RO 幣ㄟ……唉……之前我們這樣辛苦的打，賺都賺假的，遠遠不如一隻外掛，他也說了，現在不用外掛的人少了，所以我覺得這個遊戲一點都不公平，我還跟朋友說我 87 級了，沒用過外掛喔，結果他不相信，肯定我一定有用外掛，才能升到 87 級！（小桐是 87 級敏捷型騎士）

還好我是刺客，別人比較不會認為我用外掛（刺客不像騎士回血那麼快.可以說非常不好掛）阿不然我 88 級快生 89 了勒！

所以我決定了，我不玩 RO 了，連裝備財產都送朋友了！（談話內容描述到此）

魔王的洞窟

人民在此發洩對遊戲的不滿情緒

作者打怪的帥姿



在下認為，使用外掛程式，人人用外掛，一個接一個用，RO早晚是外掛的世界，有許多線上遊戲，因為外掛氾濫而沉沒大海的例子，難道新幹線你不明白，對於不用外掛的人，我只能說，比錢比裝備你沒外掛使用者多，但你可以得到一種成就感，這是用外掛的人無法體會的！

我與心桐還有其他人所經營的這個無外掛工會，終於要解散了，對於我們這些創工會的人來說，相當於經營的心血就要如此的消失在RO的世界裡，心中難免一股感慨，至於在下要何去何從，我只能肯定的是，RO外掛一天不解決，早晚那些不用外掛的玩家會離開RO的，到時候只剩下這些外掛，掛來掛去，直到RO沒落為止……

最後我想補充一點，我有個疑問，六月改版的內容中，騎士可以在移動中回復HP，在外掛之中，就屬於騎士最多，他本身回復hp的速度快、攻擊力大、防禦力強，遇到危險可以使用蒼蠅翅膀飛走、或瞬移來飛走，但是他還是得坐下休息來回復hp，如果連移動當中都能快速回復hp的話，那麼使用外掛的話，不就更容易掛，更好掛，換句話來說，這有點像是鼓勵大家用外掛，新幹線幫大家讓外掛更好用歐……

一款好的遊戲，卻被一家無能的公司代理，請問，新幹線是否該罵，一款輕鬆愉快的遊戲，卻被這些外掛使用者慢慢的腐蝕、破壞，請問這些外掛使用者是否該罵，讓台灣遊戲文化腐敗，丟中華民國的臉，寫外掛程式的這些人，你們真是身為中華民國的國恥，我以你們為老鼠屎！！！

仙境傳說變成外掛傳說，在下也該打包打包，出走仙境，再次尋找另一個虛擬世界的一片天，RO~~再會啦！！

祝：軟體世界.鴻圖大展

恩……傳風道盡了所有RO沒使用外掛玩家的無奈，如果新幹線再不痛下決心好好改善，只會流失更多玩家了……。

Part2：遊戲製造商 Westwood and 主機板製造商外加上我顯示卡的商店

罵人者：暗黑戰士 SOPP

為何該罵的來龍去脈：



上次罵過別的遊戲製造商，這次換WESTWOOD來罵罵，該罵的遊戲是《終極動員令：將軍》，相信不少人都玩過這個遊戲，也在網路上對戰過，但是這個GAME的3D需求非常之高，畫面上單位一多起來就慢的不得了，先提一下自己的設備：INTEL P4 2.8G、Gefoece 4 TI 4600、1GB DDR 400 Memory、120 GB HD 7200 rpm、主機板內建CMEDIA六聲到音效，設備看起來還不錯吧，相信大家在電腦雜誌上看到五顏六色的主機板廣告，內建音效、又支援ac、3又支援六聲道，應該很多人都想說音效卡不用買了，但是事實上卻不然，以下是親身經歷：

玩《終極動員令：將軍》時不順，就想著是不是又應該升級了，打個電話先去問發行商想問出問題何在，聽了半天的改善的步驟也沒見到效率的改善（客服搞了半天，最後怪罪我電腦太慢，真是慢啊），沒辦法，自行解決一下，查查看新版driver 換上有無變好，結果還是一樣，經過電腦店的勸說，決定買張geforce fx來試試看，裝好後，打開game玩，還是會延遲-_____-，在某一天突然發現Tomshardware有一篇討論電腦音效晶片對於game 影響才發現：主機板上的內建晶片會造成最少15%以上的效率損失，一張古董級的SB LIVE VALUE 或AWE 64都比內建的音效卡好，挖勒~~~-___-，跑去買張audigy 2回來試試看，果然一點延遲都沒有了，那那那……電腦遊戲廠商都不知道嗎？賣我顯示卡的商店要騙我錢嗎？主機板廠商那些花花綠綠的廣告都是騙人的嗎？真是欠罵!@#$%^&*()\，最後提醒大家一下，音效卡對於game也是很重要的一（損失慘重的SOPP）

事後知道了這是因為本身設備效能不好的關係，所以這似乎跟《終極動員令：將軍》製作商沒什麼關係吧^^|||，正所謂經一事，長一智，藉此了解了主機板內建音效卡的缺點，也讓我們大家也知道了這事，這裡說聲謝謝了，

賞 IFP、100S





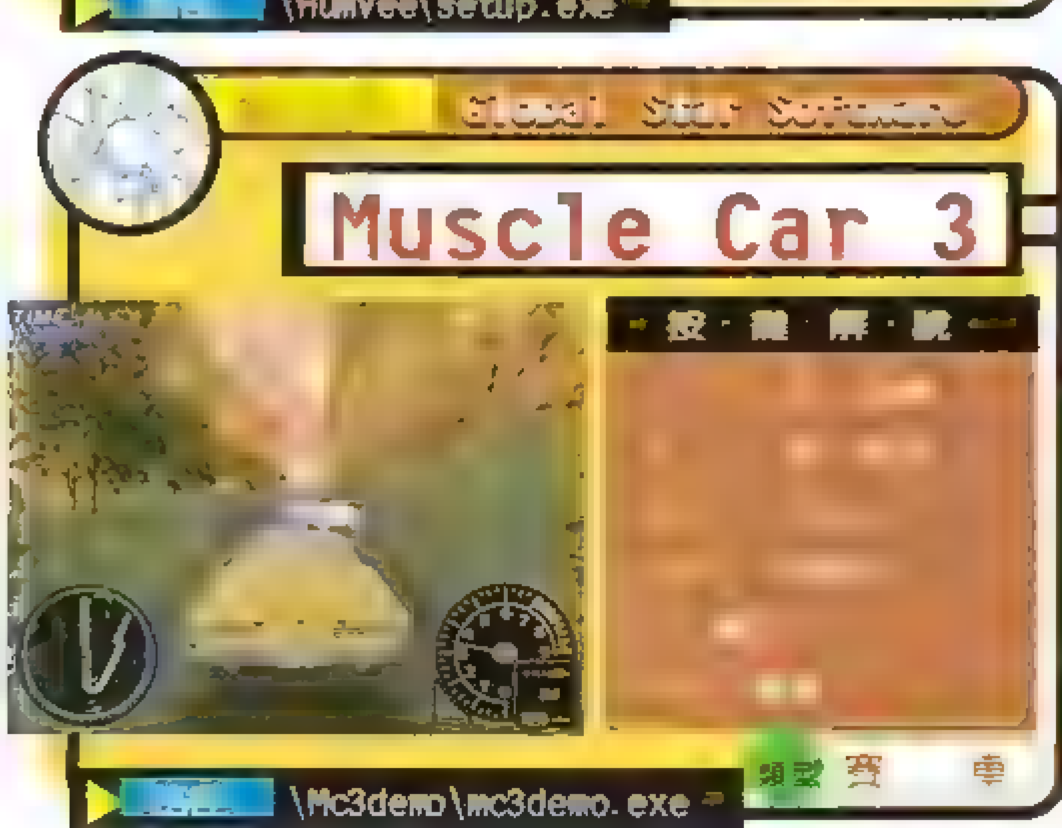
將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。









輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

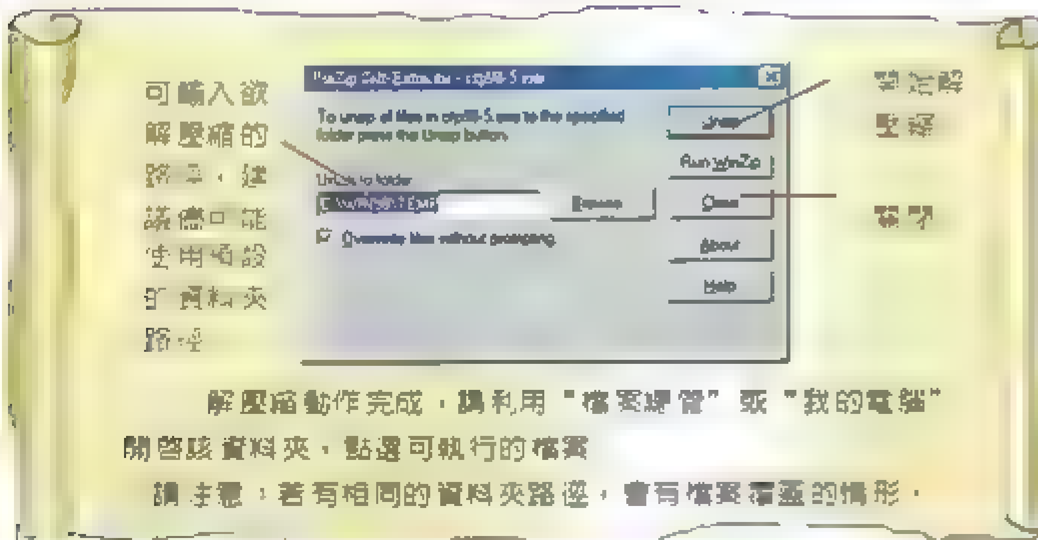
wmp71tw.exe —Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe —Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTime6.exe --Quick Time V6 0.2
DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

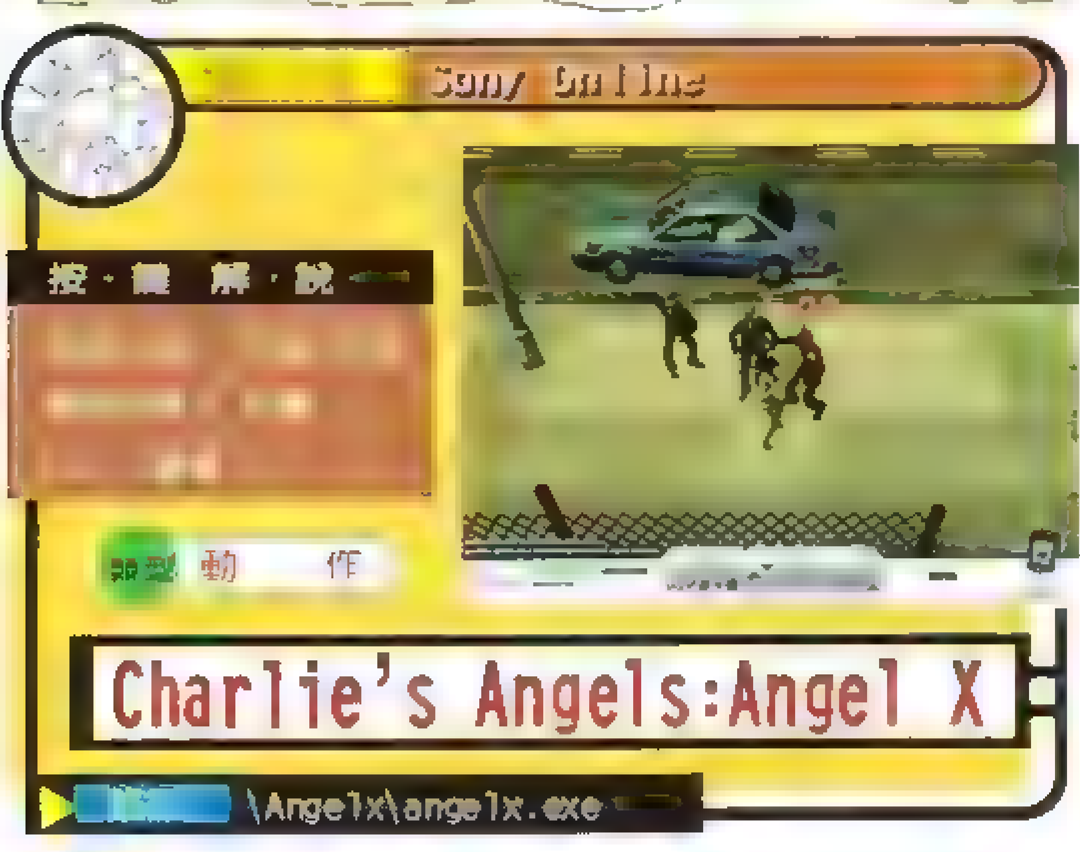


DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe --Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe --Directx V8.1b 中文版(簡體)







Charlie's Angels:Angel X

\Angelx\angelx.exe



Arcadrome

\Arcadrome\arcadrome.exe

Demo動畫展示區



仙劍奇俠傳三

- 發行公司：大宇資訊
- 類型：角色扮演
- 路徑：\Sword3\demo.wmv



英雄本色

- 發行公司：酷奇思
- 類型：角色扮演
- 路徑：\Hero\hero.exe



征天風舞傳-三國誌異

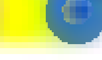
- 發行公司：弘煜科技
- 類型：角色扮演
- 路徑：\Swd\swd.mpg



MARCH!: Offworld Recon

- 發行公司：Buka Entertainment
- 類型：動作射擊
- 路徑：\March\march.wmv

Share共享軟體



仙劍奇俠傳二桌布、音樂 --大宇資訊提供
征天風舞傳-三國誌異MP3音樂 --弘煜科技提供



王國的興起 V1.02更新檔
神話世紀 V1.06更新檔
戰地風雲1942 V1 4更新檔







挑戰 A3！800MHz 時代開始！

作者／莫凡

各位看倌跑過 A3 了沒阿？姑且不論 LAG 來說，一定都會有一般感覺，那就是硬體需求真他X的高ㄚ！沒錯，這回哩，咱們的歐茲大師特地去找了兩塊超強悍的主機板以及顯示卡，擺明的就是給各位看看原來要跑順 A3 ，是該換換硬體的時候囉！歐茲大師基本上粉少出門低，每次都是叫小的我東找找西挖挖，到處湊湊測試配備，這回可稀奇啦，歐茲大師特地出門去買顆 FSB 800MHz 的 2.4GHz Pentium 4 哩！（其實是要買口罩防 SARS ，而且買完商店小姐給發票的時候還不忘補上一句：祝您中獎！）



Intel 865PE 之 82865PE MCH 晶片

好了！東西準備齊全，讓莫凡先給各位介紹一下，這次主機板的主角-Intel 865PE 晶片組！根據 Intel 的官方資料，I865 系列晶片組一共有三款產品，從規格與性能來區分為 i865PE 、i865P 以及整合顯形核心的 i865G ，基本上這些都可以搭配 ICH5 和 ICH5R 的 ICH 晶片，產生 6 種晶片組的組合。

Intel 在 i865P 晶片組上設定支援 DDR333 記憶體，除了可以通過兩條 DIMM 達成支援 Dual Channel 雙通道 DDR 外，其他像是記憶體頻寬（較 i865PE 低了 1GB/s）、CPU 的 FSB 與頻寬 僅支援 400 533Mhz ，頻寬也低了 2 2GB/s 等規格或效能上，均與 i865PE 有很大的落差，因此現在 i865PE 可謂是當紅的炸子雞？！

i865PE 晶片組主要由編號為 82865PE 的 MCH（Memory Controller Hub 記憶體控制 晶片與編號為 82801EB 的 ICH5 I O Controller Hub 輸入輸出控制 晶片構成，兩者之間的資料傳輸頻寬為 266MB s 82865PE 的 MCH 支援 AGP8X ，除了向下相容以前的 400 533MHz 前端匯流排，也正式支援 800MHz 前端匯流排 資料頻寬為 6.4GB S， ，記憶體頻寬可達 6.4GB S ，最多可安裝至 4GB 的系統記憶體，內建兩組 64 位元記憶體控制器，可對 DDR400 規格的記憶體達到 Dual Channel 技術的支援喔，這些與以前的 845PE 中的 82845PE MCH 晶片相比進步真是相當的大。 特別注意一下，i865PE 晶片組在雙通道 DDR 記憶體的實際使用與 i875P 晶片組一樣有著嚴格的規定，要想正常工作於雙通道模式，它要求成對的將記憶體模組正確安裝到兩個不同的記憶體通道上，一般情況下其記憶體槽位元的插法為 1-3 、2-4 同時插入，它還要求雙通道的記憶體模組要擁有同樣的容量和面數，記憶體模組構成晶片的容量與位元寬也得相同，換句話說，就是你一定要買兩條一模一樣的 DDR 記憶體啦！）

歐茲大師買的 FSB 800MHz 的 2.4GHz Pentium 4 喔

這次歐茲跑去買 CPU 的時候阿，都已經發現過，Intel 已經大幅將原本 FSB533MHz 的 Pentium 4 調降，換句話說哩，Intel 已經開始在消庫存，準備要將 FSB 800MHz 的 Pentium 4 切入主流市場，當然莫凡更相信，Pentium 4 要從 533MHz 切換到 800MHz 的進程會比前端匯流排從 400MHz 切換到 533MHz 來得更快，畢竟一跳跳了快三百的差距喔！至於價格低廉的 Celeron ，Intel 也將逐步使用 533MHz 作為

Intel 865PE 之 ICH5 晶片

i865PE 晶片組中搭配的 ICH5 晶片搭載了 4 個支援 USB2.0 標準的 USB 控制器，可以提供 8 個 USB 介面，不過這不是讓莫凡驚訝的地方，而是因為 ICH5 加入了對 Serial ATA 硬碟傳輸標準的支援，換句話說，不會吧，又要買新規格的硬碟了！ICH5 可以提供兩個速率為 150MB/S 的 Serial ATA 1.0 介面，其中代表的含意是整體主機板的製造價格將下降，因為以往主機板要支援 Serial ATA 標準必須另外橋接一塊控制晶片來實現，現在 ICH5 晶片組已經內建此功能，所以主機板廠商可以輕鬆的提供 Serial ATA，對於 Serial ATA 介面硬碟的普及有相當的推波助瀾的功效！

目前串列 ATA 介面的硬碟已經上市，與同類並行 ATA 介面版本的硬碟相比，它的性能表現因為受自身傳輸率的限制還沒有多少優勢，但至少可以憑藉連接電纜的體積優勢，使機箱內線纜的雜亂程度有所降低，從而改善散熱環境。最重要的是，串列 ATA 介面的硬碟與並行 ATA 介面版本的售價相差很少，不會對用戶造成擁有成本上的麻煩，所以一旦大量支援串列 ATA 介面的主機板上市，需要購買新硬碟的用戶沒有理由不去選擇它。另外 ICH5 仍然保留了兩個並行 ATA/100 介面的支援，所以用戶如果已有並行 ATA 介面的硬碟仍可以繼續使用，而且在 BIOS 和作業系統（目前需要 WindowsXP）都支援的情況下，ICH5 可以最多支援 6 個硬碟類設備。

ICH5 還有一個編號為 FW82801ER 版本的 ICH5R，它可以支援 RAID 0 模式的磁碟陣列功能，ICH5R 所提供的 RAID 功能，並不要求必須「同時」安裝兩個硬碟組建好 RAID 後才能安裝作業系統，而是可以先使用一顆硬碟，日後再根據需要添加第二塊硬碟來使用 RAID，這時只需要設置正確的 RAID 狀態就可以正常進入作業系統，而本身 ICH5R 可逐漸把原來位於一顆硬碟上的資料分配轉移到兩顆硬碟上，無疑大大方便了用戶的使用，因為你可以免去重新格式化硬碟、安裝作業系統和應用軟體的時間，BUT...（注意，BUT 出現囉）目前的 ICH5R 晶片對這一功能支援還有不穩定現象，Intel 正在予以改進，未來新版的 ICH5R 晶片將解決這問題。

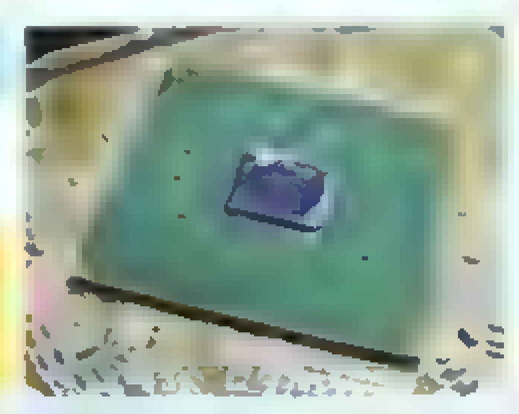

Intel 865PE 之 ICH5 晶片

■ [illegible]平台一覽

主機板	青雲 PX865PE Pro II、友通 PS83-BL
CPU	Intel Pentium 4 2.4GHz (FSB 800MHz)
RAM	勝創 KingMAX DDR400 512MB (256x2)
硬碟機	Seagate 40GB、7200 轉 2MB Cache
顯示卡	青雲 Geforce FX5600P Turbo AGP8X 128MB DDR
作業系統	Windows XP SP1 (With DirectX 8.0)
測試軟體	ZD Benchmark series、Sisoft Sandra、Sysmark 2002

晶片組名稱	i875P	i865PE	i865P
支援處理器	Prescott、Pentium 4	Prescott、Pentium 4、Celeron	Pentium 4、Celeron
支援 FSB	533/800MHz	400/533/800MHz	400/533MHz
Hyper-Threading	Support	Support	Support
PAT	Support	Support	Support
記憶體通道	Dual DDR 400	Dual DDR 400	Dual DDR 333
記憶體 ECC 支援	Support	N/A	N/A
CSA Latency	Support	N/A	N/A

■ Intel [illegible]


Intel 865PE 之 82865PE MCH 晶片

Celeron 的「前端匯流排頻率」（就是 FSB 的中文啦），那麼恐怕 i845PE 或者目前市場上仍有銷售的 i845D 更適合這些用戶的需求。

當然 i865PE 也不是神啦！因為 i865PE 晶片不支援記憶體 ECC（Error Check Correction）技術，而且它也沒有 82875P 獨有的「Performance Acceleration Technology」（PAT）記憶體控制增強技術，因此 i865PE 晶片組在性能上比 i875P 晶片組略低，而且只有使用 FSB 800MHz Pentium 4 的時候，i865PE 晶片組和 i875P 晶片組才能打開 Dual Channel DDR400 的工作模式，如果使用 FSB 533MHz 的 Pentium 4，則只能達到 Dual Channel DDR333 的工作模式！

Intel 865PE 南北橋架構圖

6.4, 4.2 or 3.2 GB/s
Dual Channel DDR400/333/266 SDRAM
2.0 GB/s
6.4 GB/s
Intel® Hub Architecture
Dual Independent Serial ATA Ports
150 MB/s
10/100 LAN Connect Interface
Legacy ATA 100
133 MB/s

青雲國際 Albatron PX865PE Pro II

創立於1984年的青雲，原本是國內家電與大尺寸顯示設備的製造廠商，2002年1月青雲成立「I. T.事業群」後，開始推出主機板、顯示卡等資訊產品，之前歐茲都有陸陸續續的借到青雲的相關版卡產品，經過莫凡的測試下，整體效能的表現都相當的優良，這次送來的是採用i865PE為主體的Albatron PX865PE Pro II，我 拿到，只有一個感覺，好重喔！原來主機板上的配件真的是多到讓人目不暇給，反正該有的線材啦，背板啦全都附贈！

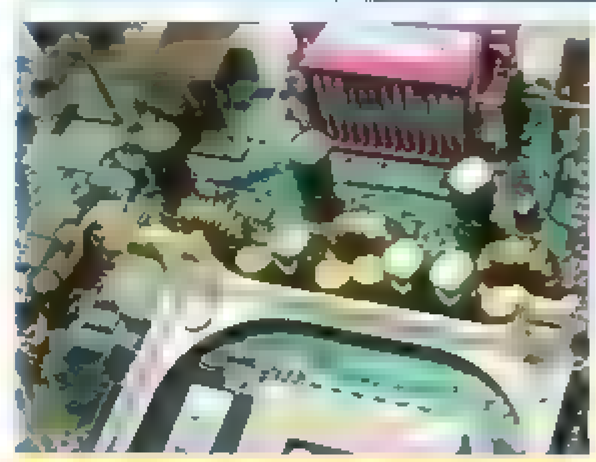


前面莫凡才花了很多口水跟各位說i865PE支援DDR 800MHz的Pentium 4，青雲卻馬上來個下馬威，說它支援到1.2GHz？！喔，原來是用Overclock來達到超出原本效能的關係！PX865PE Pro II採用最新的Intel 865PE晶片組，透過青雲獨特的超頻技術，可大幅提升50%的傳輸效能，將Intel 865PE晶片組的官方規格FSB 800MHz一舉提升到FSB 1.2GHz以上，並支援Intel最新的「超執行緒技術」(Hyper-Threading Technology)，可模擬兩顆CPU運作，配合每秒9.6GB的FSB資料傳輸速度，系統表現大幅提升，且為了讓PX865PE Pro II主機板能超頻支援FSB 1.2GHz，並兼顧良好的系統穩定度，青雲除了在北橋晶片上加裝純銅鰭片的高速散熱風扇外，更採用業界最頂級的日系Fujitsu固態電容，以最低的等效串聯電阻（Low ESR）加強CPU的電壓穩定度。而新一代的雙通道DDR400記憶體傳輸規格，資料傳輸速度每秒高達6.4GB，為一般DDR400記憶體的兩倍！

PX865PE Pro II內建VIA VT1720音效晶片，讓系統可以直接提供「硬體」8聲道立體環繞音效，提供最頂尖的玩家級多媒體影音效果，此外還附有一張音效輸出入的外接檔板。PX865PE Pro II主機板內建目前最高速的Intel 1Gbit乙太網路晶片，並配備兩個IEEE1394介面、8個USB2.0介面、5組PCI插槽、及4條184針腳的DIMM插槽，記憶體容量最大達4GB；同時內建高階且實用的S-ATA RAID 0及兩組ATA-133 RAID 0,1磁碟陣列功能，並提供Voice Genie（語音偵錯）及BIOS Mirror（雙BIOS保護技術），能同時兼顧系統表現與安全，是進階玩家追求極致效能的最佳選擇。

■ 青雲國際Albatron PX865PE Pro II測試數據一覽

3DMARK2001 SE	10277
3DMARK2003	1576
Sisoft Sandra 2002 Memory Bandwidth Benchmark	4142
Sisoft Sandra 2002 Memory Bandwidth Benchmark(Dual)	4157
ZD Business Winstone 2002	32.9
ZD Content Creation Winstone 2002	46.2


Albatron PX865PE Pro II CPU四周電源設計配置。


PX865PE Pro II北橋晶片上所採用的散熱器與鰭片設計，可以更快速的將溫度帶離。


Albatron PX865PE Pro II提供了PS/2鍵盤介面、PS/2滑鼠介面、Midi/Game介面、RJ45介面、2個USB 2.0介面、兩組Line-out/Mic-In/Line-In介面以及一組的Com Port。




內附具備光纖輸出入音效外接檔板，以及相關的線材（包含Serial ATA）。


使用Promise DC20276提供RAID的功能，以及Winbond W83627HF AW晶片。


Albatron PX865PE Pro II提供兩個Serial ATA 1.0介面


BIOS Mirror（雙BIOS保護技術）

友通 DFI PS83-BL

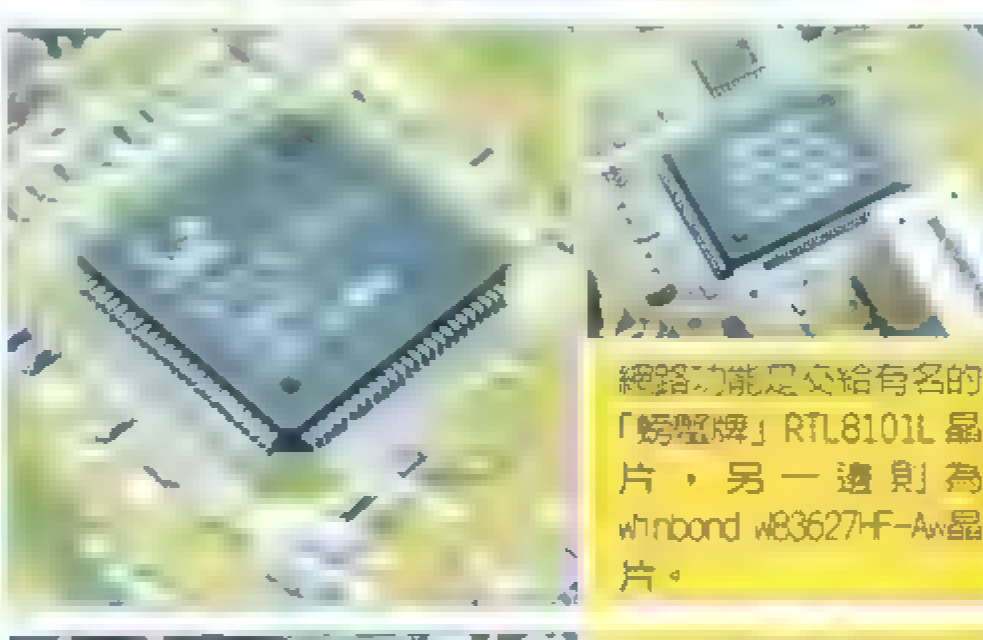


當然只給各位看一片主機板是不夠低！這次相同採用i865PE晶片組的DFI PS83-BL主機板，它相同支援Hyper-Threading Technology超執行緒技術以及800MHz的前端匯流排，在任何複雜多工環境下皆遊刃有餘，並支援雙通道DDR400記憶體（每秒6.4GB），與Pentium 4前端匯流排800MHz結合成為最佳的頻寬同步狀態，突破傳統效能瓶頸，輕鬆應付目前和未來各種多媒體資料處理在效能上的嚴格要求。i865PE的最大記憶體頻寬達到了6.4GB/S，這與系統800MHz前端匯流排頻寬是一樣的，讓新版Pentium 4處理器性能完成釋放。Intel還為MCH增加了一個全新的介面－Communication Streaming Architecture（CSA 通訊流架構），它專門為千兆乙太網（Gigabit Ethernet）晶片提供了一條資料頻寬為266 MB/s的「Dedicated Network Bus」（DNB）匯流排與82875P MCH晶片連接，不用去佔用到133MB S帶寬的PCI匯流排。除了800MHz外頻以外，還提供了AGP8X和雙通道DDR400的支援。

PS83 BL採用i865PE晶片，i865PE晶片組主要由編號為82865PE的MCH（Memory Controller Hub記憶體控制 晶片與編號為82801EB的ICH5 I O Controller Hub輸入輸出控制 晶片構成，兩者之間的資料帶寬為266MB s。82865PE晶片的基本特性與i875P晶片組中的82875P MCH晶片基本相同，它除了向下相容以前的400/533MHz前端匯流排，也正式支援800MHz前端匯流排（資料帶寬為6.4GB/S），支援AGP8X，內置的兩組64bits記憶體控制器可實現對DDR400規格雙通道記憶體技術的支援，記憶體帶寬可達6 4GB S，並最多支援4GB的系統記憶體，這些與以前的845PE中的82845PE MCH晶片相比進步真是相當的大，此外PS83 BL提供AGP 8X、五個PCI擴充插槽、兩組Serial ATA 1 0（1 5Gbps）、六聲道環場音效、8個USB 2 0連接埠以及最高支援到4GB的系統記憶體，整體的效能與提供的功能相當的中規中矩。

■ 友通DFI PS83-BL測試數據一覽

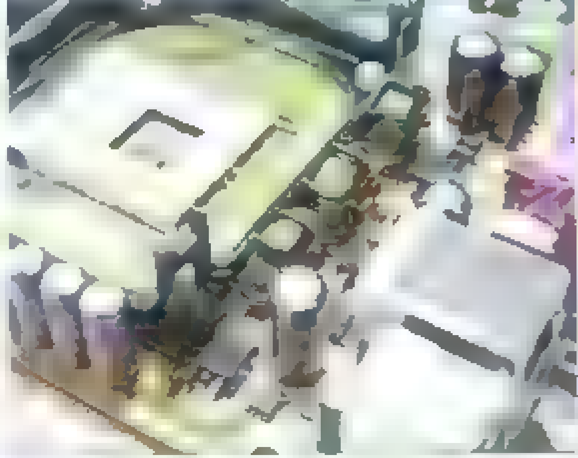
3DMARK2001 SE	10260
3DMARK2003	1573
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark	4147
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark(Dual)	4152
ZD Business Winstone 2002	32.8
ZD Content Creation Winstone 2002	46.4



網路功能是交給有名的「螃蟹牌」RTL8101L晶片，另一邊則為Winbond W83627HF-AW晶片。

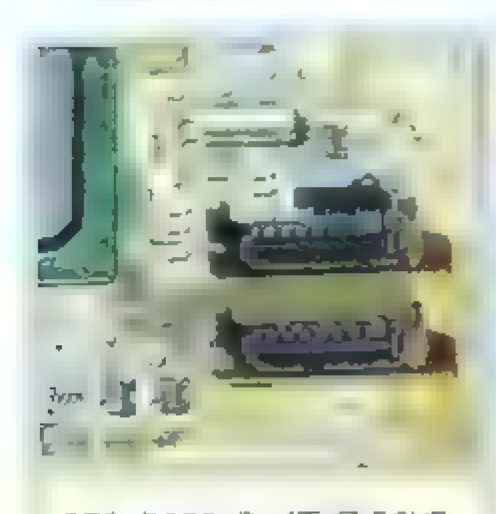


友通特別在AGP插槽上貼上一個警示黃色貼紙，告知使用者切勿將錯誤規格的顯示卡插入造成硬體毀損

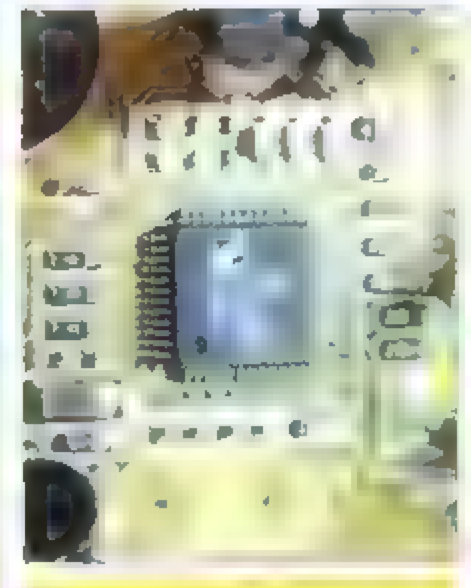


[illegible]四相電源設計配置，以及採用多達八顆[illegible]F 固質電容

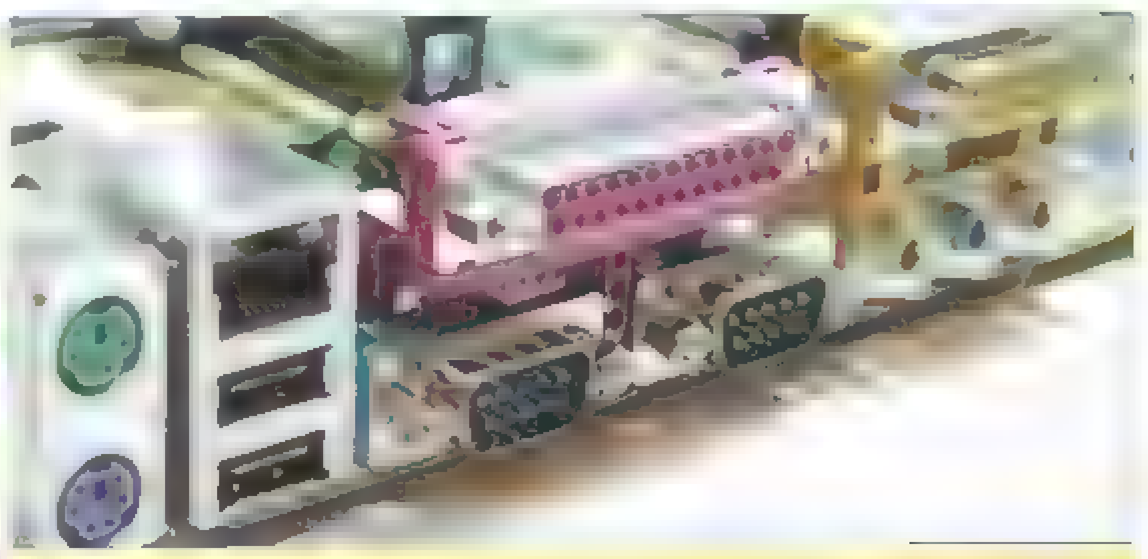




DFI PS83 BL透過ICH5提供兩個速率為150MB S的Serial ATA 1 0介面



[illegible]PS83 BL 內建CMI9739A音效Codec。



友通[illegible]PS83 BL提供了PS 2鍵盤介面、PS 2滑鼠介面、[illegible]Game介面、[illegible]介面、RJ45介面、2個USB 2.0介面。

創新未來 Sound Blaster Digital Music

作者／李展吉

Sound Blaster Digital Music是專為入門級PC使用者以及筆記型電腦用戶所設計的外置式音效盒，它可以讓各位以最簡單、最方便的方式得到高階音響的品質。不僅如此，如果各位也像我一樣，是那種不想拆機殼去安裝音效介面卡的人來講，無疑地，Sound Blaster Digital Music更是一個絕佳升級音效的替代方案。

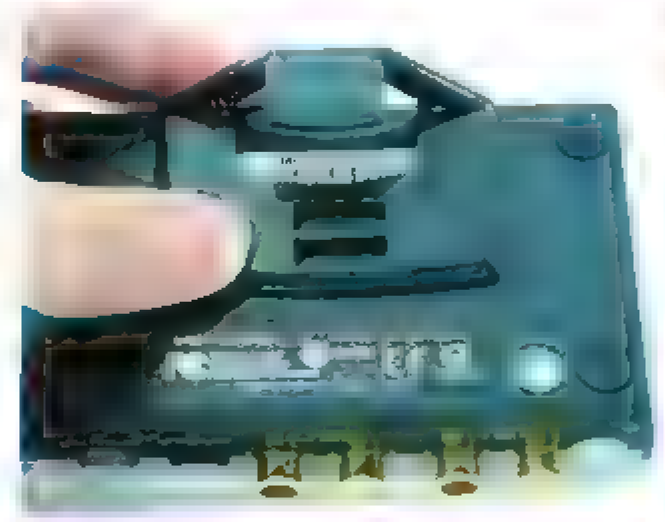




Sound Blaster Digital [illegible] 方便

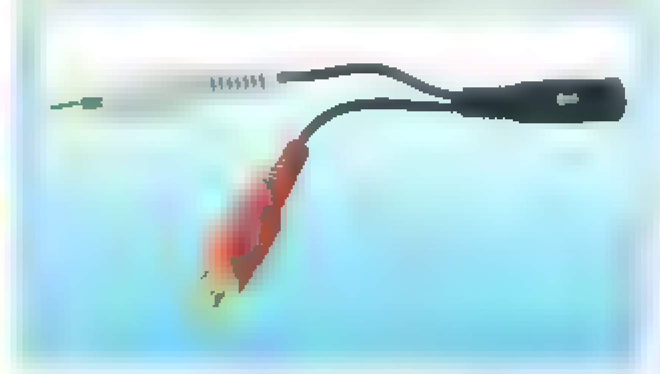
隨時隨地獲得最佳的音效

Sound Blaster Digital Music設計簡約，易攜輕便，看起來比一個香煙盒大不了多少，產品採用USB介面（USB 1.1），隨插隨用，安裝時也不需把電腦中原有的內建音效關閉，拔除後內建音效即可自動回復。換句話說，原先電腦中就裝有音效卡的人，並不用擔心裝了Sound Blaster Digital Music之後，會不會與原有的音效卡發生衝突。考慮到筆記型電腦使用上的特性，Sound Blaster Digital Music是直接從USB中取得電源，不需搭配變壓器，因此各位可以很方便地攜帶Sound Blaster Digital Music到處使用，而不必擔心電源的問題。此外，產品還內附了NoteBook螢幕專用的固定座和桌上型電腦的尼龍黏扣，方便各位將其固定在筆記型電腦的LCD螢幕上或附著在機殼旁邊。

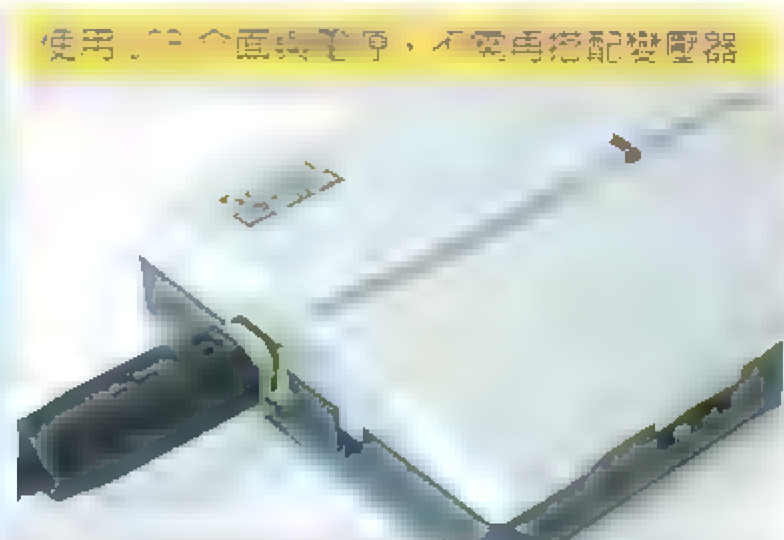


裝上[illegible]螢幕專用固定座之後，便可以將[illegible]固定在[illegible]螢幕上

產品有附上一條RCA端子的連接線，提供連接至類比[illegible]系統



使用USB介面與電腦，不需再搭配變壓器



多樣的輸入及輸出

針對一般個人電腦需求，Sound Blaster Digital Music備有多種音訊介面接頭可供應用。在前面板上，Sound Blaster Digital Music配置了麥克風輸入、耳機插孔與耳機音量旋鈕，為了達到監聽的效果不致受到外界的干擾，當耳機的插頭插入後，Sound Blaster Digital Music自動偵測功能會自動將主喇叭靜音，音效訊號隨後被導入耳機輸出。在後面板上，除了包括採用RCA（梅花端子）之立體聲線性類比輸入（Line In）、輸出（Line Out）外，還內置了S/PDIF數位輸入與輸出。S/PDIF就是Sonic/Philips Digital Interface Format的縮寫，即是數位訊號的傳輸。一般S/PDIF介面有二種不同型式的連接頭，分別是Co-axial（同軸電纜）與Optical（光纖），而Sound Blaster Digital Music則是使用Optical，可讓各位以光纖線連接至同樣具有數位訊號傳輸功能的裝置，如AC-3擴大機、MD錄音機或者是數位喇叭系統，來達到無失真的傳輸。另外在側面板上則有一個數位／類比切換開關，可以讓各位將Sound Blaster Digital Music切換到「數位／類比混合模式」或是「僅使用數位模式」這兩種狀態。這兩者最大的區別是，在「僅使用數位模式」的情形下，Line In、Line Out以及耳機和麥克風輸入都不可用，只有S/PDIF光纖輸入和輸出可用，因此一般情形下，各位設定在數位類比混合模式即可，但若是連接Dolby Digital 5.1或DTS pass-through，則僅在數位模式下可用。



麥克風輸入（右）[illegible]耳機插孔（中）與耳機音量旋鈕（左）是位於前面板上，如此[illegible]，就可以很方便地來使用



使用光纖線來進行數位音訊的傳輸，便可以確保資料的準確性與同步性



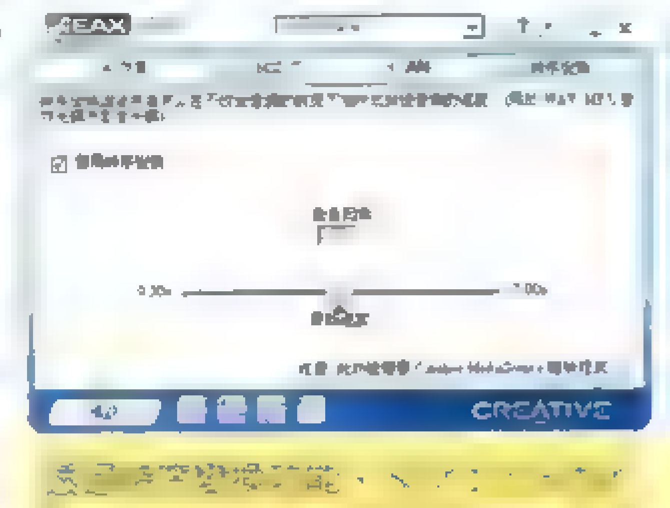
背板的類比訊號配置了[illegible]組RCA類比輸入（LINE IN）[illegible]輸出（LINE OUT），以及光纖輸入[illegible]、輸出[illegible]

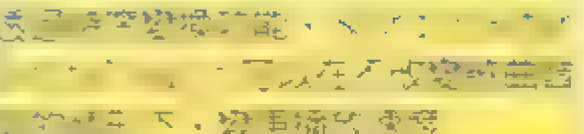
強化數位音樂的多媒體應用程式

Sound Blaster Digital Music不但有著不錯的硬體機能，透過它所附贈的多媒體應用程式，更讓它發揮十足的威力。首先是Creative MediaSource播放器，不同於其他的媒體播放程式，它是特殊設計的，除了可以播放一般CD音樂、MP3、WAV、WMA、MID、影音光碟之外，最特別之處就是可以透過Creative專屬的EAX控制，為普通音樂的播放增加各種特殊效果，例如各位可選擇十幾種不同的音場效果（音樂廳、歌劇院、球場、小房間、山洞...等等），讓EAX透過對房間大小、聲學特性、殘響和回聲等參數的計算，為您建立所選擇的音效環境；或是使用Creative MultiSpeaker Surround（CMSS）3D功能，使普通的兩聲道聲音，聽起來就像是環繞聲音一樣，這對於僅有立體聲音軌的DVD和影音光碟而言，是十分有幫助的。對於卡拉OK歌迷以及專業音樂人士，有時可能希望放慢或加快歌曲速度，以便可以擷取歌曲，隨著音樂演唱。但是，變更速度通常會改變歌曲的音高，這時只要利用EAX的時序變換功能，便可以在不改變音高的情形下，變更播放速度。另外還有一種稱為智慧型音量管理（SVM）的EAX效果，把此項功能開啓後，Sound Blaster Digital Music便會自動調整動態範圍的峰值，讓您在播放多個曲目時不必經常調整音量。Creative 圖形等化器（EQ）則是專為提升您的音效播放品質而設計的，只需選擇出廠預設中任一選項，或者可以透過提高或降低10個預先選擇的頻率波段數量（高達12Db），如果各位對調整比較滿意，也可以將設定儲存為自訂預設。為了方便使用，上面這些種種功能，都可透過一個Creative MediaSource GO!的整合程式以快捷列來操作，而假如各位有喜歡的應用程式桌面捷徑，也可將它加入到Creative MediaSource GO!之中，這樣的設計可真是不錯。

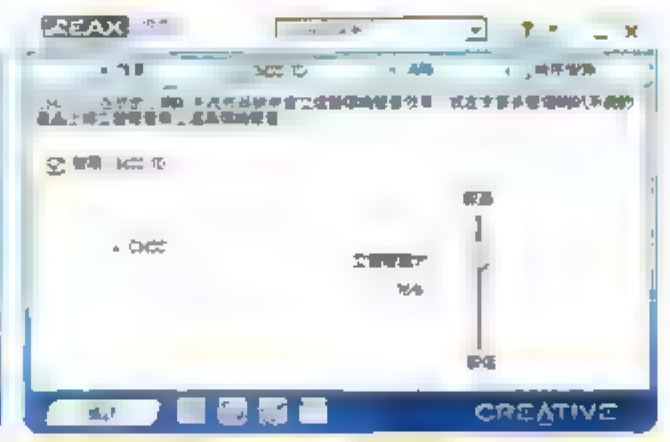


Creative MediaSource播放器是個高品質的多媒體播放程式，除了能夠播放音樂之外，也可以播放影音光碟

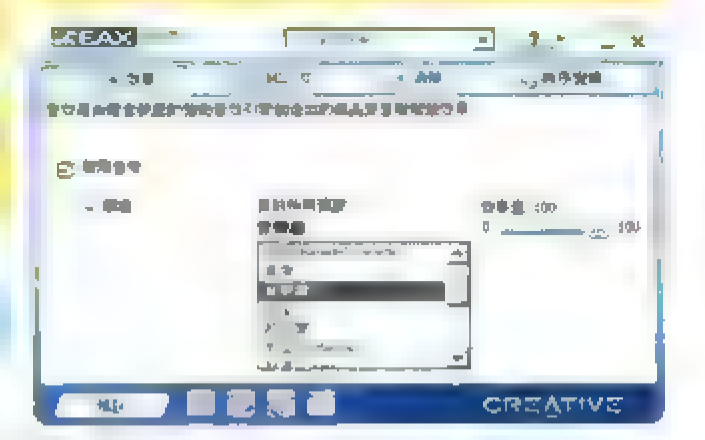




透過時序變換功能，[illegible]可以在不改變音高的情形下，變更播放速度



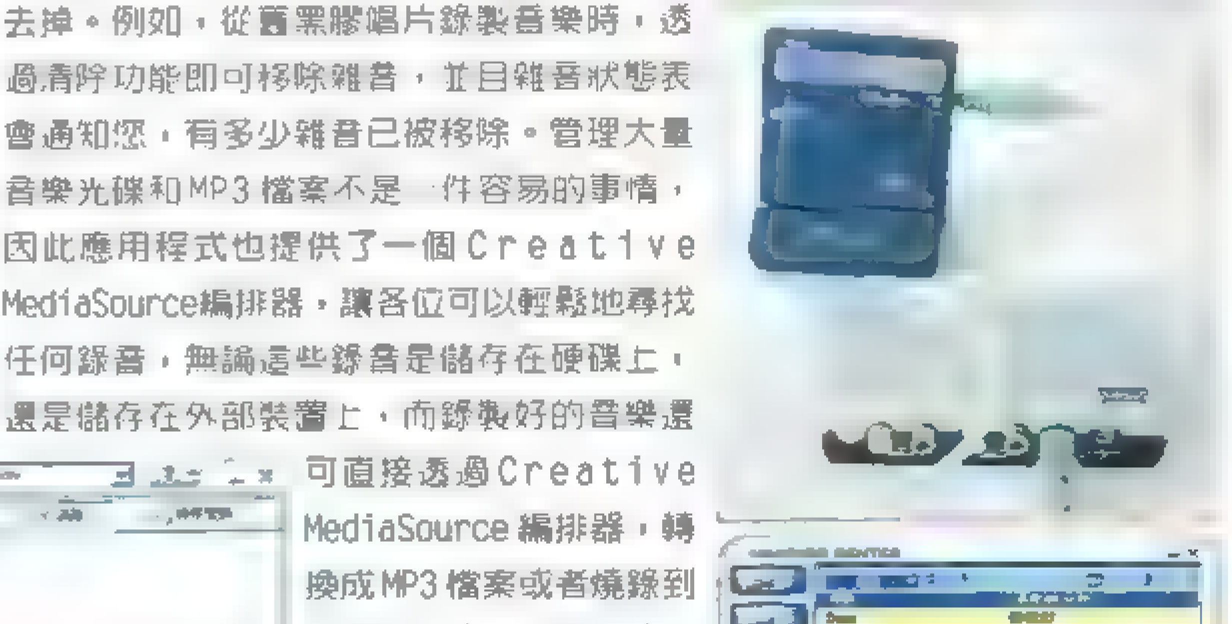
使用CMSS 3D功能，讓你甚至只用兩個喇叭，也能體驗立體的[illegible]音效



[illegible]，專家的[illegible]技法，[illegible]不[illegible]就能[illegible]體驗

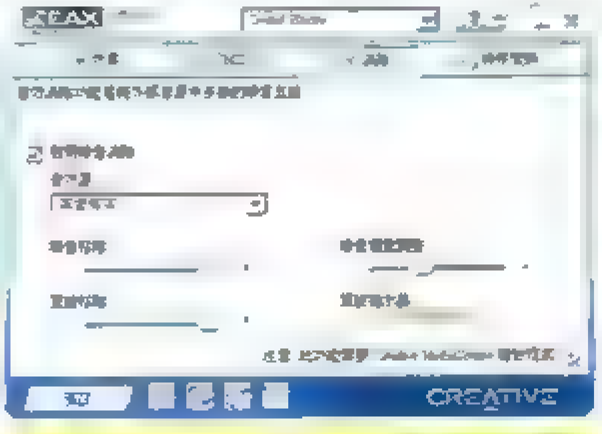
高品質的音效錄音平台

Sound Blaster Digital Music亦是一個很優秀的錄音平台，由於它本身內置了S/PDIF Optical數位光纖接頭，所以我們便可以捨棄以往傳統的Line In類比式錄音，而改用數位式錄音來獲得最佳品質的音效。它的光纖輸入和輸出取樣頻率最大為48kHz，位元解析度則為16Bits，以目前CD音樂和DVD音效的取樣頻率分別為44.1kHz和48kHz來講，Sound Blaster Digital Music確實是可以錄到很好的音效品質。Sound Blaster Digital Music除了能以數位的方式將音效錄製到電腦上外，如果各位有MD（Mini Disc）裝置的話，Sound Blaster Digital Music還支援對MD的錄製功能，這樣一來，就可在電腦放音的同時，同步地對MD進行錄音，或者是直接與置放於CD-ROM中的音樂光碟進行對錄，這對於擁有MD的使用者來說，想必是一直想要有的功能吧！其次，Sound Blaster Digital Music還具有音效清除功能，以便將外部音源中多餘的噪音去掉。例如，從舊黑膠唱片錄製音樂時，透過清除功能即可移除雜音，並且雜音狀態表會通知您，有多少雜音已被移除。管理大量音樂光碟和MP3檔案不是一件容易的事情，因此應用程式也提供了一個Creative MediaSource編排器，讓各位可以輕鬆地尋找任何錄音，無論這些錄音是儲存在硬碟上，還是儲存在外部裝置上，而錄製好的音樂還可直接透過Creative MediaSource編排器，轉換成MP3檔案或者燒錄到光碟片之中。Caeative WaveStudio則是一套很棒的波形編輯程式，可以播放、編輯和錄製WAV、RAW、MP3檔案，並且可以對其進行反轉、迴音、靜音、移位、剪下、複製和貼上等各種編輯作業。





Creative MediaSource編排器可以編輯播放清單，並依個人喜好燒錄專屬的音樂或MP3光碟



音效清除功能，允許您對預先錄製的音效進行清除處理，以便移除爆音和雜音

針對MD錄音所設計的應用程式，允許您將音效檔案錄製到Mini Disc (MD) 錄音機中

Albatron
青雲 FX5600P Turbo 超頻登場！

作者／莫凡



了解nVIDIA所推出產品的人都曉得，其晶片代號都是以「NV」為開頭，這次莫凡為各位介紹的是FX 5600系列。GeForce FX5600系列按工作頻率不同分為GeForce FX5600 Ultra和GeForce FX5600兩個版本，它們的核心設計仍然都基於NV30的「CineFX」架構，在全螢幕反鋸齒以及各向異性過濾方面，較GeForce4 MX系列有相當的改善，先進的高級頂點和圖元陰影引擎能夠實現驚人的複雜特殊效果，更加強勁的動力帶來更快的遊戲速度和更平滑的畫面，這意味著它們在對3D特性上的支援，基本上與GeForce FX 5800系列相同，最重要的一點是可提供完整的DirectX8.1以及DirectX9.0的支援。再者支援顯示卡與電腦系統之間的資料頻寬加倍的AGP 8X，讓顯示卡可以表現更複雜、更詳細的模型和紋理，不間斷的資料流程可使視頻流更平滑、遊戲播放速度（FPS）更快更流暢。

GeForce Fx5600和GeForce Fx5200系列正是以取代GeForce4 Ti和GeForce4 MX系列為目的，儘管DirectX 9.0的實際應用還要有一段時間才會出現，但針對Radeon 9000和Radeon 9100只能支援DirectX 8.1這點，就可以將ATi暫時打入冷宮！GeForce FX5600和GeForce FX5200系列將在市場上與ATi陣營的Radeon 9500 系列、Radeon 9100、Radeon 9000系列以及未來的Radeon 9600 Pro和Radeon 9200展開短兵相接的激戰，這次莫凡就介紹一塊青雲推出的FX5600顯示卡提供各位參考！

研發代號	NV31	NV31
核心工作頻率	350MHz	2?5MHz
記憶體工作頻率	DDR350MHz	DDR275MHz
[illegible]	AGP 8x	AGP 8x
[illegible]	Support	Support
Intellisample技術	Support	Support
[illegible]	DirectX 9.0	DirectX 9.0
像素流水線	4	4
[illegible]	400MHz	400MHz
[illegible]	Support	Support

nVIDIA Geforce Fx5600系列顯示晶片規格比較一覽表

主機板	青雲PX865PE Pro II
CPU	Intel Pentium 4 2.40GHz (FSB 800MHz)
RAM	勝創KingMAX DDR400 512MB (256x2)
硬碟機	Seagate 40GB、7200轉 2MB Cache
顯示卡	青雲Geforce Fx 5600P Turbo AGP8X 128MB DDR
作業系統	Windows XP SP1 with Directx 9.0
測試軟體	3D benchmark series、Sisoft Sandra、Sysmark 2002

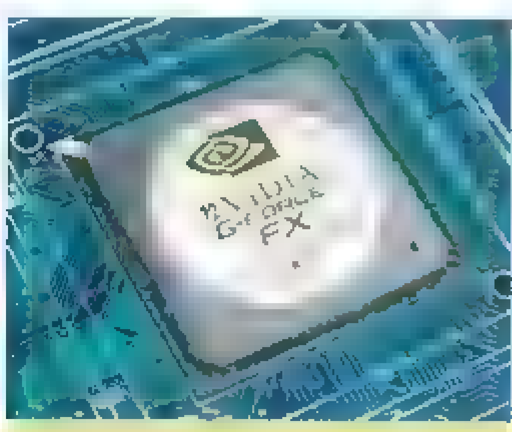
測試平台一覽

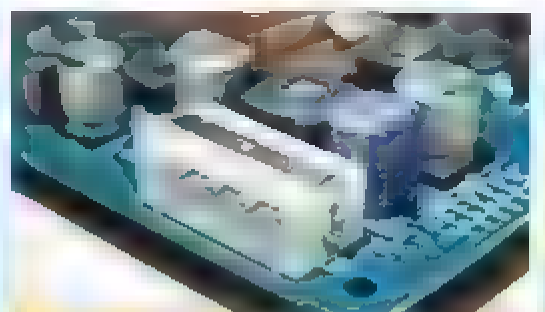
青雲國際 Albatron Geforce FX5600P Turbo

Albatron Geforce FX5600P Turbo採用nVIDIA Geforce FX5600 GPU，提供2.1GB/s、AGP8X傳輸效能，支援CineFX繪圖引擎，替換掉原先架構於Ti系列的第二代nFiniteFX引擎。CineFX繪圖引擎加入Cg語言函數編譯器以支援最新的Microsoft DirectX9.0及OpenGL 1.4，使遊戲設計者或玩家更輕易撰寫程式。青雲GeForce Fx5600P Turbo繪圖加速卡RAMDAC（數位轉換速率）為400MHz，最高解析度可達2048x1536（@75Hz），並支援最新nVIEW繪圖顯示技術。散熱器的部分則是採用銅製散熱器，且於記憶體上方（前後各四顆）均加裝散熱片，有效的降低工作溫度！支援nVIDIA專有的UDA（Unified Driver Architecture）技術，所謂的UDA，就是一個驅動程式可以驅動全系列nVIDIA的顯示晶片產品，對於一般的使用者來說，可以大幅簡化驅動硬體的時間與難度！

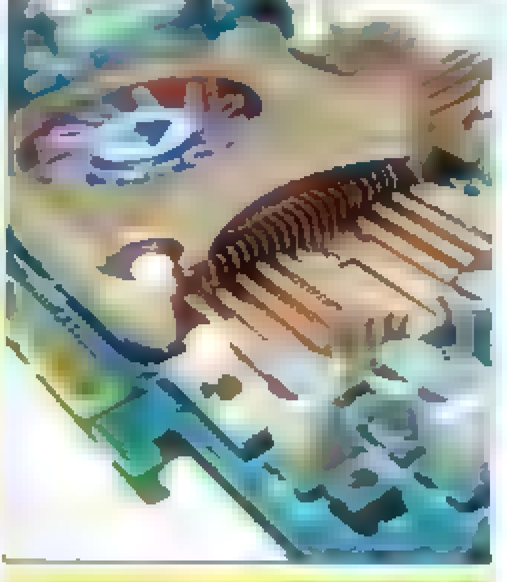
3Dmark 2003SE 1600x1200 32Bit	2951
3Dmark 2003SE 1280x1024 32Bit	2197
3Dmark 2003SE 1024x768 32Bit	1576
Quake3 Arena Demo1 1600x1200	124.7
Quake3 Arena Demo1 1280x1024	182.8
Quake3 Arena Demo1 1024x768	270.1
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark	4142
Sisoft Sandra 2002 Memroy Bandwidth Benchmark Dual	4157
ZD Business Winstone 2002	32.9
ZD Content Creation Winstone 2002	46.2

青雲國際Albatron Geforce FX5600P Turbo測試數據一覽


研發代號為NV31的Geforce FX5600GPU


Albatron Geforce FX5600P Turbo需要外接一個大4Pin電源供應，以提供順暢的電力支援。


顯示卡背後提供傳統15Pin D-Sub螢幕接頭與DVI數位式接頭，還有一組S端子可以提供使用者多重的輸出功能


散熱器是由銅製散熱器，且於記憶體上方均加裝散熱片。

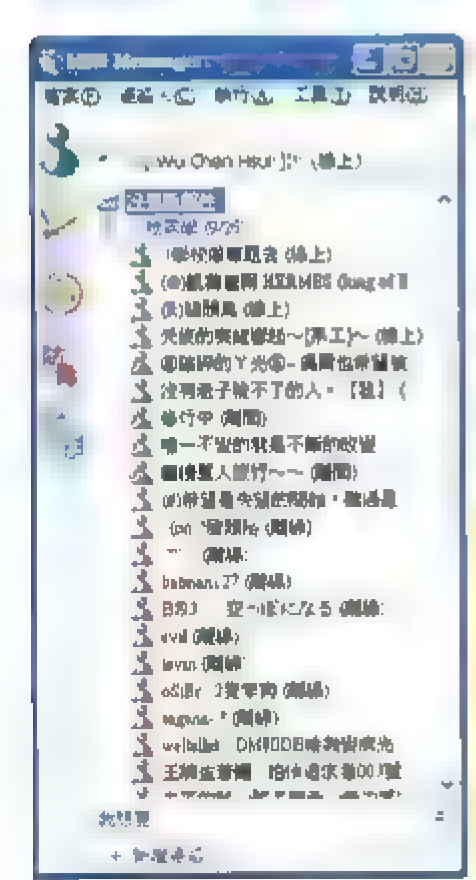

採用三星SAMSUNG記憶體顆粒，編號為K4D26323RA GC33，共提供128MB DDR顯示記憶體的容量

快來搶鮮 MSN Messenger 6.0

作者／米蟲



MSN Messenger 6.0 搶鮮版

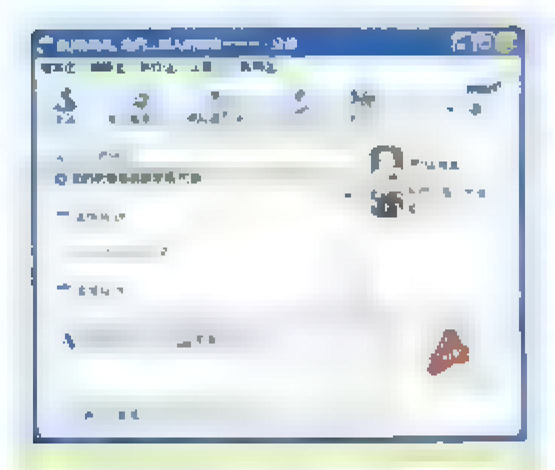


還記得在前幾期才為各位讀者介紹過MSN Messenger 5.0，沒想到才過幾個月又要為各位讀者介紹最新版本的MSN Messenger 6.0(以下簡稱MSN 6)。其實早在MSN 5正式發表後，網路上就流傳著微軟公司內部的MSN6測試版，最早的版本據說是大陸駭客由微軟"偷"來的，這個簡體中文的版本被改為各國語言的版本，並在網路上被廣泛的流傳，由於微軟在MSN6中加入了許多獨創的新功能，因此在網路上掀起一陣狂熱，提供下載的網站宣稱下載量高達兩百萬次，這還只是單一網站的量，可見其風靡的程度。於是微軟在不得已的情況下，提前釋出MSN6搶鮮版，並強制之前安裝的使用者更新為正式官方版本，以防止這些流傳在外的版本，對使用者或是微軟內部軟硬體進行破壞。

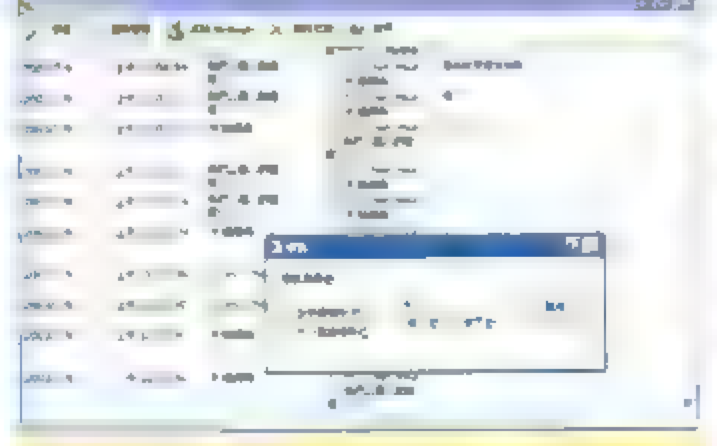
台灣微軟所[illegible]的提供本土化的網路服務，結合[illegible]資訊、趨勢和[illegible]入口網，提供使用者理財、[illegible]、[illegible]等全方位資訊

加強的個人化功能

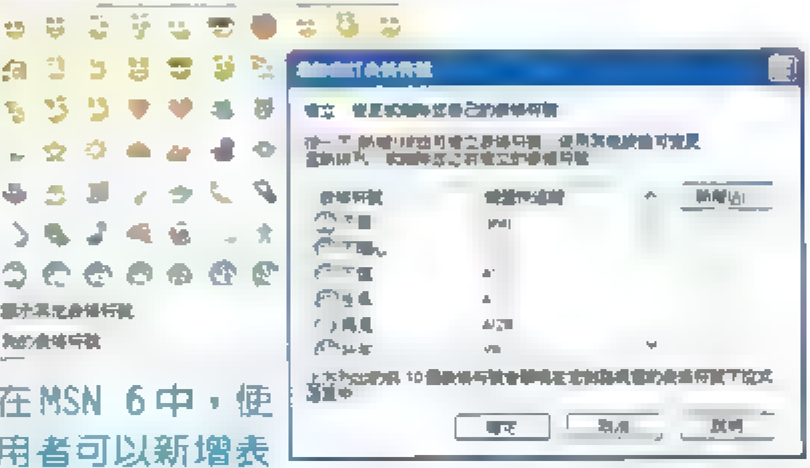
由於網路通訊是透過網路來溝通，所以無法如面對面的溝通方式，可以透過服裝、造型...來展現自我的特色與情緒。因此使用者通常會藉由取個特別暱稱表現自我特色，但只透過文字的表現，相信大家一定覺得還是缺少了什麼，所以在MSN6中，微軟特別加強個人化與表情符號的功能。個人化的部分讓使用者可以選擇一張圖片作為對話時的顯示圖片，在新版本的交談視窗中，只要雙方都是使用MSN6，就會將雙方的圖片顯示在交談視窗中。除了顯示圖片的功能外，新的交談視窗還允許使用者加入背景，使用者可以依照不同的聯絡人使用不同的背景。在前幾個版本中相當受到使用者喜歡的表情符號功能，在新版本中更具彈性，除了可以使用預設的表情符號外，還允許使用者新增表情符號，使用者不用再擔心表情符號不夠，無法表達自己的心情，還讓彼此對話內容更加的生動。MSN6中除了加強個人化功能外，微軟還將以往最為遺憾的對話紀錄功能給增加上去，使用者不用再藉由外掛程式來記錄對話內容，MSN6就會自動幫您紀錄，記錄的內容包括時間與雙方的對話內容，專屬的檢視視窗還提供搜尋功能，有了這個功能就不怕忘記任何對話的小細節。



只要是使用MSN 6，就可以指定一張圖片代表自己，您可以放上大頭貼或是小時候可愛的照片，讓網路另一端的人更容易認識你。



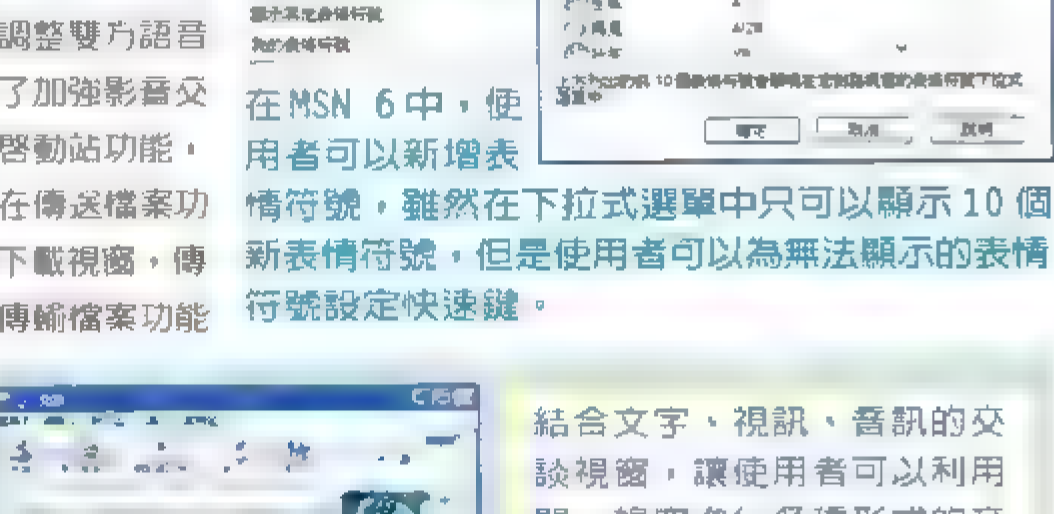
不用再靠外掛程式來記錄對話內容，MSN 6會詳細的紀錄雙方談話的時間與對話內容，並且提供簡單的紀錄檢視功能，可以用來搜尋與管理對話紀錄



在MSN 6中，使用者可以新增表情符號，雖然在下拉式選單中只可以顯示10個新表情符號，但是使用者可以為無法顯示的表情符號設定快速鍵。

更佳的互動式交談功能

MSN6除加強個人化的功能外，微軟也大幅度的加強交談功能與使用者之間的互動功能，其中最大的改變，就是將視訊、音訊、文字的交談都整合在單一的交談視窗中。當使用者開啟視訊時，顯示圖片會被換成即時的視訊影像，當使用者開啟音訊功能時，雙方的顯示圖片旁都會提供音量調整功能，可以調整雙方語音的音量，如此強大的功能比起之前的版本可是有相當大的突破。除了加強影音交談功能外，微軟為了讓使用者之間有著更佳的互動性，還提供全新啟動站功能，使用者可以邀請朋友在聊天的同時，開啟網路遊戲進行對戰。另外在傳送檔案功能，新版的MSN6也做了大幅度的修正，以往傳送檔案時會開啟檔案下載視窗，傳一個檔案就必須開啟一個新視窗相當惱人，於是新版MSN6在使用傳輸檔案功能時，會直接將傳輸內容與傳輸狀態直接加到談話內容中，如果傳送圖形檔還會先傳送縮圖讓使用者直接檢視圖檔。新版的MSN6比起以前的版本有著相當大的進步，不但功能強大而且使用者會發現這些功能竟然如此的符合使用者需求，想要搶鮮體驗全新MSN Messenger 6.0的讀者可以直接到messenger.msn.com.tw下載最新的搶鮮版本，再次提醒讀者可別安裝之前在網路流傳的版本，因為微軟已經加入防護機制，限制該版本使用MSN的服務。



結合文字、視訊、音訊的交談視窗，讓使用者可以利用單一視窗進行各種形式的交談。開啟網路攝影機功能，顯示圖片會自動換成視訊使用，音訊聊天時還可以同時設定雙方的音量。

二合一妙用隨身碟 Pen Drive Plus MP3

作者／米蟲

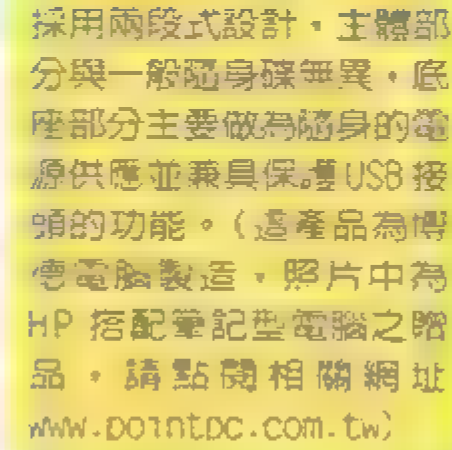
隨著數位相機與MP3隨身聽的風行，連帶的帶動各式快閃記憶體的急速發展，記憶體容量不斷的攀升、體積越來越小但價格卻相對的便宜。在能夠同時擁有大容量、攜帶便利性與價格的優勢下，廠商將快閃記憶體衍生出許多新型態的產品，隨身碟就是一個最佳的例子。以往儲存媒體大多是磁碟片或是CD-R/RW，但前者容量太小保存不易，後者容量雖大，但體積大在使用上也不夠便利，而隨身碟不但體積小、攜帶容易，使用時就跟一般硬碟一樣簡單，以往最讓人遲遲無法接受的價格問題，近來也漸漸的降到使用者可以接受的價位。近來更有廠商加上巧思將隨身碟與MP3播放機相結合，成為隨身碟與MP3二合一的Pen Drive Plus MP3(以下簡稱Pen Drive)。

造型輕巧使用方便

Pen Drive整體造型相當小巧，整體大小比手掌還小。採用兩段式的設計，主體部分造型與一般隨身碟沒有多大的差別，不過由於具備MP3播放功能所以多了耳機插孔與播放控制鍵，單一的播放控制鍵可以控制所有的播放動作，包括播放、暫停、前進、後退等動作。採用USB 1.1的介面傳輸，速度可以達到12 MB/Sec，讀寫速度分別為Read>900KB與write>500KB。使用時相當的簡單，只需將USB插頭插入電腦的USB槽中，系統就會自動新增一台可卸除式磁碟機，如要把他當作一般隨身碟使用，方法就跟一般磁碟機一樣，只需將檔案複製到隨身碟中即可。如要做為MP3播放機時，使用者可以直接開啟Windows Media Player 8(以上版本)，選擇複製至CD或相關裝置，就可以管理隨身碟中的MP3歌曲，當然也可以直接將MP3檔案複製到隨身碟上。要播放MP3音樂時，使用者只需要接上耳機，就可以直接利用隨身碟上的控制按鍵開始播放，由於播放MP3功能是直接整合在隨身碟內，使用者可以利用USB提供的電源直接播放，如果要當作一般MP3隨身聽，只底座需裝上一顆AAA的四號電池，只要將隨身碟插入底座的部分，再開啟電源開關就可以當作MP3隨身聽。雖然只使用一顆四號電池，但是內建自動省電模式，所以單顆電池可以使用達11個小時，不使用時底座還可以當作USB保護匣，以免USB插頭不小心損壞。



要說Pen Drive與一般隨身碟的不同，就是多了耳機插孔與播放控制鍵，利用單一按鍵多段的控制方式，可以操作所需的播放動作



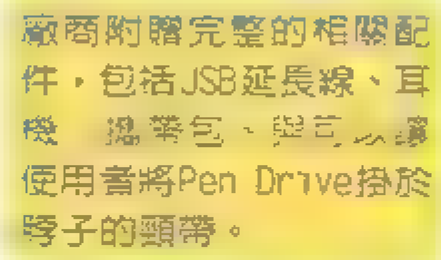
採用兩段式設計，主體部分與一般隨身碟無異，底座部分主要做為隨身的電源供應並兼具保護USB接頭的功能。(這產品為博德電腦製造，照片中為HP搭配筆記型電腦之贈品，請點閱相關網址www.pointpc.com.tw)



底座可以安裝一顆AAA 4號電池，雖然只使用一顆電池，但搭配上自動省電功能，可使用長達11個小時



只要插入電腦USB插槽，就可以作為一般隨身碟使用，此時LED會閃紅光。當插入耳機裝置時，會關閉隨身碟功能，變為一般MP3播放機，並利用USB介面提供電源，LED也會轉為綠光



廠商附贈完整的相關配件，包括USB延長線、耳機、[illegible]、[illegible]，讓使用者將Pen Drive掛於脖子的頸帶。



資料、音樂隨身帶著走



使用者可以直接使用Windows Media Player直接管理[illegible]，不管是要將[illegible]ive中或是從當中刪除歌曲，[illegible]layer輕易操作。

Pen Drive支援Windows98/SE/ME/2000/XP、MAC 8.6/9.x/10.x、Linux核心2.4.0以上版本等眾多作業系統，而且只有未支援USB的98,SE必須安裝驅動程式，其他的作業系統都可以直接實用，不需擔心電腦沒有支援該裝置或是沒帶驅動程式的困擾，讓您不管到哪裡都可以輕易使用。廠商還提供了多樣的容量，提供給使用者選擇，包括16/32/64/128/256/512MB等不同記憶體量，使用者可依需求來選擇。由於現在的硬碟容量都很大，所以使用者習慣使用較高的位元率來製作MP3，但相對的使用較高的位元率，檔案會需要較多的儲存空間，建議使用者將MP3檔案傳入前，可以利用轉檔軟體將位元率降低，讓有限的容量中，可以塞入更多首的歌曲。

SiS755 AMD64位元平台上的最新力作



矽統科技支援最新一代AMD 64位元平台的晶片組SiS755，搭載由矽統科技自行研發的HyperStreaming Engine，配合由美商超微半導體公司(AMD)推出的HyperTransport介面，無論是在AMD甫發表的64位元工作站處理器Opetron的平台上，或是搭配即將於今年九月正式上市AMD新一代的Athlon 64處理器，均可大幅增進資料處理效率，將電腦工作平台導向更先進的效能。

全新的HyperStreaming Engine技術應用在SiS755，整合了AMD獨有的HyperTransport傳輸介面技術，以及8/16 bits連結支援技術，實現在前端匯流排(FSB)高達每秒6.4GB(1600MT)之傳輸速度，與AMD Opetron或Athlon 64中央處理器緊密配合，確保傳輸頻寬與速率的極致發揮，以達到低延遲、高效能的資料傳輸。透過AGP 8X介面，配合上現今市面最高階的繪圖卡，讓整個工作平台能以超高效率傳輸圖形資料，再加上矽統科技長期投入開發的高度成熟MuTIOL 1G技術，使得南北橋資料傳輸無慮。全新南橋晶片組SiS964整合Serial ATA高速傳輸介面，除了支援雙通道平行式PATA，更增加了兩個獨立的Serial ATA150連接埠，提供儲存裝置每秒高達150MB的資料傳輸速率。SiS964同時內建8個USB2.0連接埠，提供完善的周邊設備連接需求：完備的5.1聲道音效，V.90 數據傳輸及乙太網路等附加功能，更讓SiS964更加出色。此外，SiS964亦支援多重RAID磁碟陣列模式，包括RAID0、RAID1與JBOD，提升操作環境的穩定性與系統效能。



青雲FX5900系列繪圖卡

Wise Fan 電腦智慧風

青雲科技
www.boatron.com.tw

青雲科技於近期推出的新一代GeForce FX 5900系列繪圖加速卡，首先登場的包括GeForce FX5900PV(採用FX 5900 GPJ)及GeForce FX5900UV(採用FX 5900 Ultra)兩款含VIVO功能的頂級繪圖加速卡，並創新導入專利研發的Wise Fan電腦智慧風扇，內建多項專利的2+1 Backup散熱技術，提供高階繪圖晶片最安全的不間斷散熱保護，同時擁有超靜音及永不當機的優點。此外，青雲科技也於首賣期間推出高級多功能背袋包裝的限量版產品。

全新高效能Wise Fan電腦智慧風扇，其中備援散熱裝置能於任一主風扇故障停止運轉或轉速過低(<1800 RPM)時，立即啟動備用風扇，提供穩定、高效能的不間斷散熱保護：散熱裝置採用大面積"銅鋁複合金屬"搭配三個高轉速超靜音風扇，能兼具銅吸熱快與鋁散熱強的優點，使晶片表面溫度較使用一般市售風扇時降低14度，同時更能以25dBA的超低噪音提供高轉速的超強散熱效能，較一般市售風扇大幅安靜了10dBA，當裝入機箱中真是靜悄悄，一點都感覺不到風扇的存在。

青雲GeForce FX5900UV繪圖加速卡採用時脈高達450MHz、0.13微米製程的FX 5900 Ultra繪圖晶片為核心，內建256MB高效能DDR記憶體(記憶體時脈850MHz，匯流排介面256-bit)，記憶體傳輸頻寬達27.2GB/秒，能充分提高工作效率。另一款青雲GeForce FX5900PV繪圖加速卡採用核心時脈達400MHz的FX 5900繪圖晶片，並內建128MB/ 256-bit匯流排介面的高效能DDR記憶體；全系列產品皆完整支援最新的AGP8X傳輸介面。由於內建nVIDIA全新第二代的CineFX 2.0繪圖引擎，能呈現最擬真的影像動畫遊戲效果，不但可提供兩倍於上一代CineFX引擎的頂點著色引擎效能，同時結合128 bit影院等級優質影像色彩處理技術，讓3D動畫達到前所未有的逼真效果。此外，透過內建效能提升50%的第二代Intellisample HCT影像優化技術及UltraShadow光影著色引擎，能讓應用程式及3D遊戲以更高的解析度及更順暢的速度執行，讓您體驗前所未有的完美影像畫面。



在時代浪潮中，尋找人生與愛情的出口

愛戀・接續紅樓未完的情緣

前世紅樓裡的痴戀再度纏綿，九位女孩等待再續前生緣，在滾滾紅塵中即使早已不記得彼此，仍要努力追回以往的甜蜜

養成・滿足理想情人的塑造

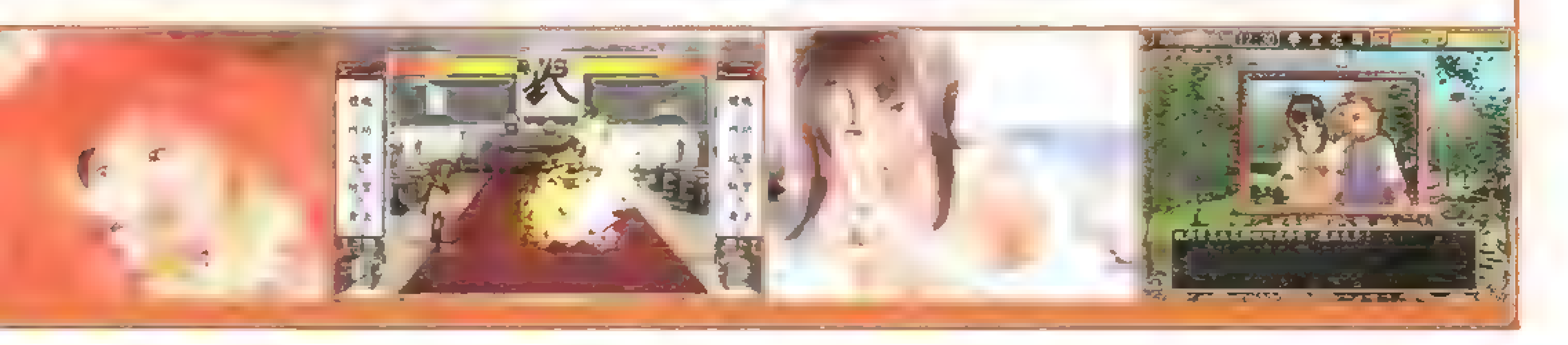
財勢、權力、學識、武功四者兼備，西學、國學、口才、藝術樣樣精通，一切完美只為了成為擄獲女孩的心的標準情人

經營・叱吒十里洋場的風雲

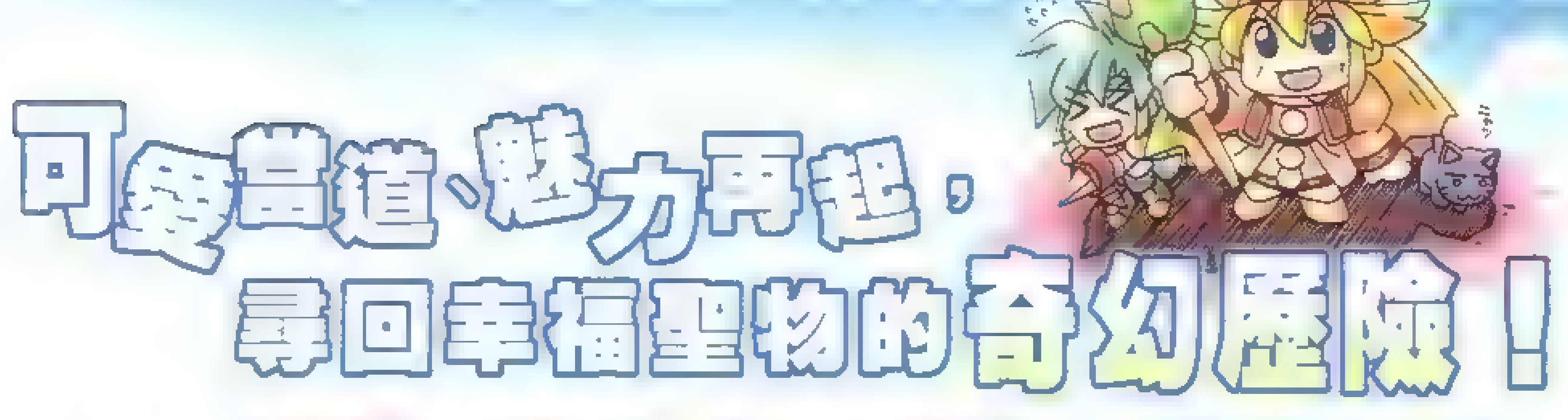
在最繁華的上海十里洋場，設立洋行、劇場、茶莊，投身陰謀、理想、鬥爭中，成為叱吒一方的商場大亨，建立屬於自己的上海灘

格鬥・戰鬥保衛飄搖的中國

在洋人、鬼子的欺壓之下，全心鍛鍊自身體魄，和陳真抗暴除奸，重振精武門雄風，在最慌亂的時代成為受人景仰的一代武者




奇幻仙境



甜蜜搭檔＋寵物幫手　兩人一匹同心協力，解謎探險勇往直前！

一座名為「阿爾傑斯　的浮游島上，擁有許多珍貴的遺跡，也使得來此處的冒險者絡繹不絕

有天，男女主角「波克魯」和「皮皮羅」在課堂結束後，

無意間發現了一位外來的神秘蒙面客潛進神殿，打傷守衛並盜走六座女神像！

於是村長令二人去查探這件事背後的真相

不論陷阱謎題、危險機關、劇情對話、．．，只要隨機應變，適時切換男女兩角，
[illegible]！

甜蜜雙人組配上可愛小寵物，同心協力施展出變化多端的連續技、超強絕招，不論單人、雙人、甚至兩人一匹的超級合體技，讓寵物和你快樂闖天涯！

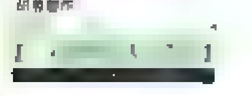
日本人氣畫家「七瀨葵」精心繪製的可愛畫風，搭配全新的民族風味原創樂曲，體驗異國情調的夢幻視聽感受！

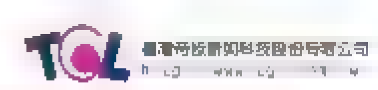
對抗魔獸、解開謎題、運用寵物技能……來獲取食物提升等級，擺脫瘋狂練功的恐怖夢魘！












70小時遊戲時間豪快入侵!!
大長篇物語RPG
WINKING



聖女之歌
HEROINE ANTHEM II
-THE ANGEL OF SAREM-
僅限全國2000套典藏限量版
遊戲原聲帶首批雙CD-諸神樂章、天使樂章
120P典藏原畫映象集 ORIGINAL impression
典藏限量版 諸神的黃昏
WINKING ENTERTAINMENT
唯晶科技股份有限公司
WWW.WIND-THUNDER.COM
聖女之歌2 - 撒雷母天使
風雷史上最絢麗的詮釋
八月初不可告人極密外洩
智冠科技股份有限公司



除了劉備的全新挑戰外，曹操、孫權也有與眾不同的精采故事！
分配型升級系統不僅改變人物造型，武將養成也變得更有特色了！
各種千奇百怪攻城機關隆重登場，孰能與之爭雄！
高自由度的劇情走向，創造屬於自己的三國時代！
新增陷阱、縱火、傀儡、天變、風轉等奇計，戰況變化萬千！
文官騎驢，武將騎馬，數十種坐騎各顯神通！
客棧、學堂、藥舖、書店、冶鍊屋，提供多元且有趣的全方位服務！
可愛的畫風、幽默的對白、刺激的任務，創造獨樹一格的遊戲樂趣
三國立志傳2
THREE KINGDOMS STORY
7月24日全省上架
少年劉關張的成長故事
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
萊爾富

奇蹟餐廳

RESTAURANT EMPIRE

[國際中文版]

▲ 熟客雪莉今天生日，請主廚席德特別為她準備一道地中海...

▲ 設置食物升降機，讓廚房剛出爐熱呼呼的料理可以更快送到二樓給顧客享用

▲ 以馬賽克磚鑲嵌的外牆配合入口處兩尊古典法式雕像與半透明鐵製涼篷，營造法式餐廳的浪漫情調

◀ 潘力蘭是西西里島有名的香料物美價廉，長期合作可以維持極低折數與供應的穩定度

▲ 廚藝競賽可以大大提高廚師與餐廳的曝光率，同時也是增加營運的好方法！

帝國主義作者Trevor Chan

自詡為「勞斯萊斯」級的策略模擬遊戲

製作《金錢帝國》(Capitalism)與《七大王朝》(Seven Kingdoms)等經典策略遊戲系列的首席華裔設計師Trevor Chan，繼《模擬飯店》(Hotel Giant)的成功後，再創全球第一款結合模擬經營與角色扮演的遊戲－奇蹟餐廳，Trevor Chan一向以模擬經營遊戲的細度及廣度聞名，本遊戲將忠實呈現出建造與營運一家餐廳可能面臨的所有挑戰。要煮出一道吸引客人的料理，從食材挑選就是關鍵，一道完美的奶油焗烤龍蝦除了要使用上等新鮮龍蝦肉，加上五星級帕馬森乳酪、雪莉酒醋、鮮奶油與歐芹等特級佐料，還必須指定精通法式料理的主廚負責烹飪，才能將這道料理的品質發揮到極致，有了好菜，再加以組合運用推出你的獨家套餐，裝潢得宜的餐?也能吸引更多的顧客上門。《奇蹟餐廳》讓你實現美食世界裡所有的欲望與無限可能的想像，絕對是一款連美食主義者也無可挑剔的終極經營模擬遊戲。

結合角色扮演的冒險元素 讓餐廳經營更具意義和挑戰力

你，準備好了嗎？你將由一位小廚開始，為了實現成為世界名廚的夢想，從叔叔手上接掌一家法式小餐館，從此迎向浩瀚未知的美食世界!!你必須環遊世界各地、參加各種廚藝研習會與廚藝課程，設法參加各國與國際間舉辦的廚藝競賽；同時還要廣結善緣，透過各種社交活動建立人脈、爭取資源，你還可以從其它餐廳發掘苦不得志卻相當具有潛力的廚師，加以栽培並訓練成為世界級名廚，讓他們為你賣力工作，打造屬於你自己的奇蹟餐廳，同時，你也將徹底經歷餐飲界的無情競爭與人性的黑暗面!!



▲ 新鮮的雌帝王蟹佐以烏賊清蒸提味，再淋上傳統醬汁，這道名菜絕對有實力擄獲名廚主題餐廳的主打星。



"榮獲Alloutgames.com網站2003年最佳評鑑獎，並獲得評比90%高分"

"榮獲GAMESPOT專業遊戲網站玩家票選高分8.7"

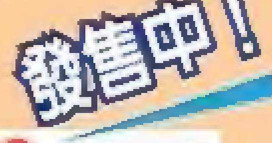
"榮獲Gamershell.com網站2003年度最佳遊戲銅獎"

"榮獲英國銷售第一的PC GAMER電玩雜誌編輯評比80%高分"

"榮獲加拿大銷售第一Cariboo電腦雜誌編輯評比9/10高分"



▲ 波洛聲的義式料理最受顧客好評，挑選他參加這次的義大利皇家美食大賽準沒錯！





光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.



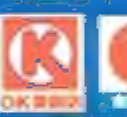




武俠RPG
幻想三國誌
玩家詢問度最高的幻想三國誌遊戲改編小說、特價99元同步熱賣！



智冠科技



OK



